LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO M RESPAWNEA.

AÑO 1 Nº 2
ARG $12.90

MASS EFFECT 3





TES 5: SKYRIM | L.A. NOIRE | CRYSIS 2 | SHIFT 2 | MORTAL KOMBAT | TW: SHOGUN 2 | PORTAL 2
THE SOUND STUDIO | SUCKER PUNCH | GIGABYTE GA-P67A-UD7-B3 | PREMIOS Y PICOR



Cuando Edward J. Boom y John Tobias, dos quemados de los videojuegos nacidos en Chicago en la década del 60, recibieron la misión de crear un contendiente para Street Fighter, nunca debieron imaginar que Mortal Kombat se volvería un ícono.

Estos verdaderos próceres del fichín, inspirados en las películas de Jean-Claude Van Damme (en el juego, Johnny Cage), hicieron un juego visceral que primero apareció en los salones de arcades en 1992, publicado por Midway Games, y un año más tarde en las consolas domésticas y en la PC gracias a Acclaim Entertainment.

La durísima agresividad de la serie impulsó en parte el nacimiento de la ESRB (Entertainment Software Rating Board), el organismo encargado de calificar los videojuegos según su grado de madurez. Es, desde siempre, el juego que obliga a hablar de violencia.

En 2011, MK regresó a la lucha tan atractivo como siempre, esta vez publicado por Warner Bros. Entertainment, actual dueña de Midway Games.

[14] THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Vuelve uno de los mejores juegos de rol. Cuando salga este, no nos llamen, no nos busquen, no estamos.

[18] L.A. NOIRE
El arte del espectacular sandbox que publica Rockstar Games en mayo nos vuela el sombrero a balazos (y nos hace gestitos).

[20] MASS EFFECT 3
Adelanto del gran final de una trilogía impresionante. En exclusiva, una entrevista con Casey Hudson, el multipremiado Productor Ejecutivo de Mass Effect.

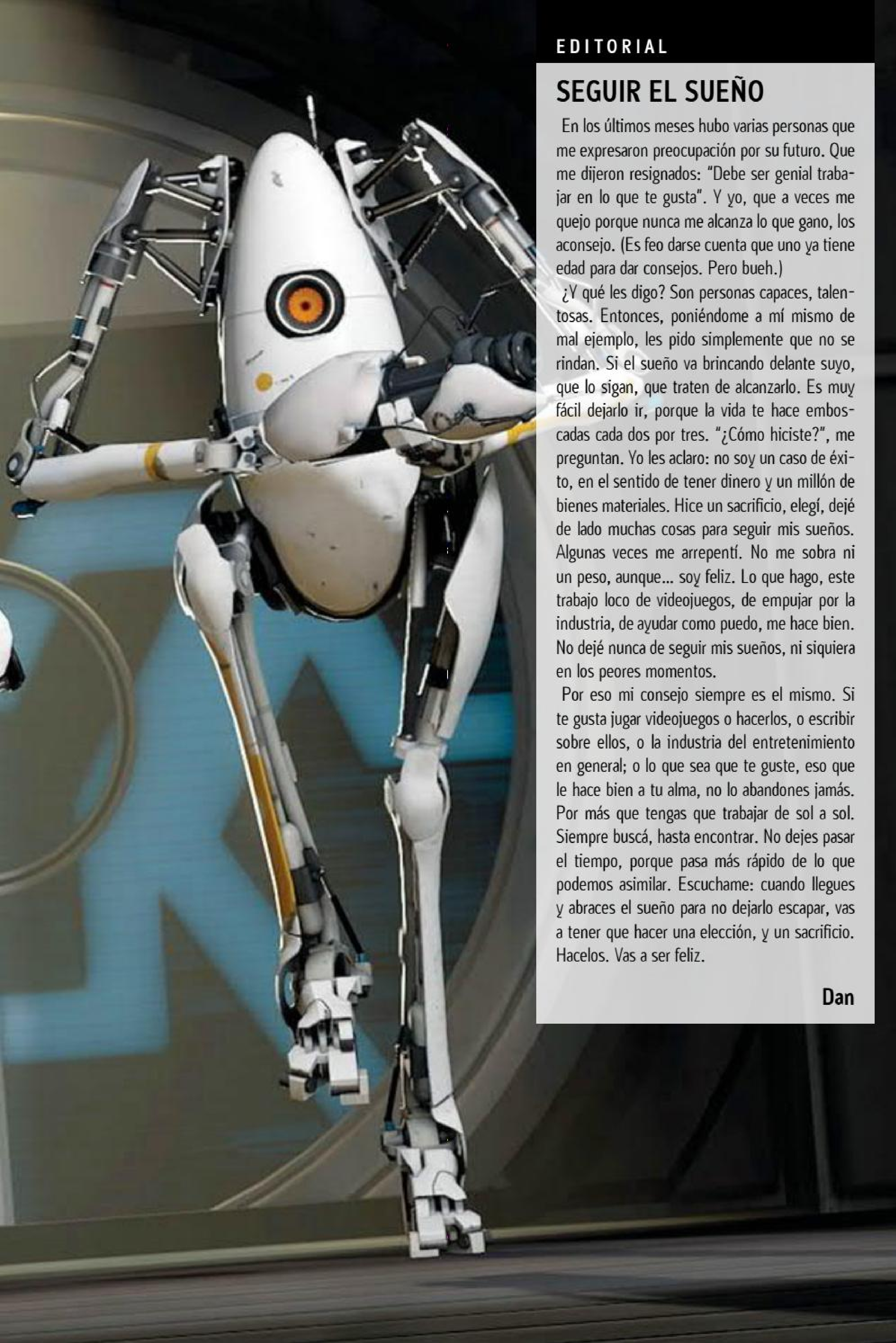
[50] THE SOUND STUDIO
Nuestros micos investigadores entraron en los estudios de grabación porteños donde se doblaron las voces de Killzone 3.

[60] GIGABYTE GA-P67A-UD7-B3
Analizamos el nuevo motherboard con chipset P67 (revisión B3) y quedamos asombrados.

[BONUS]

08 IN POSITION | Battlefield: Bad Company 2 –Server [i]
10 CHICAS [i] | Bárbara Cerro
13 IN POSITION 2 | Los esperamos en arteGEEK
28 REVIEWS | Indice + Concurso L.A. Noire
52 NOSTALGIA DE FICHÍN | El ocaso de los salones de arcades
54 MICOS DE PELÍCULA | Sucker Punch: Geekismo para hombres
55 BIG BEAR BOSS | Por amor a Payne
56 SOCIAL MICOS | ¿Ex–Gamer? Facebook y el karma fichinero
58 MICOS DEL AIRE | FS Global Ultimate: The Americas
59 FILOSOFÍA BIPOLAR | Esto no es para mí
62 AVENTURAS | Irrompibles versus Bulletstorm
64 PUZZLE | Un crimen sin resolver

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



SEGUIR EL SUEÑO

En los últimos meses hubo varias personas que me expresaron preocupación por su futuro. Que me dijeron resignados: "Debe ser genial trabajar en lo que te gusta". Y yo, que a veces me quejo porque nunca me alcanza lo que gano, los aconsejo. (Es feo darse cuenta que uno ya tiene edad para dar consejos. Pero bueh.)

¿Y qué les digo? Son personas capaces, talentosas. Entonces, poniéndome a mí mismo de mal ejemplo, les pido simplemente que no se rindan. Si el sueño va brincando delante suyo, que lo sigan, que traten de alcanzarlo. Es muy fácil dejarlo ir, porque la vida te hace emboscadas cada dos por tres. "¿Cómo hiciste?", me preguntan. Yo les aclaro: no soy un caso de éxito, en el sentido de tener dinero y un millón de bienes materiales. Hice un sacrificio, elegí, dejé de lado muchas cosas para seguir mis sueños. Algunas veces me arrepentí. No me sobra ni un peso, aunque... soy feliz. Lo que hago, este trabajo loco de videojuegos, de empujar por la industria, de ayudar como puedo, me hace bien. No dejé nunca de seguir mis sueños, ni siquiera en los peores momentos.

Por eso mi consejo siempre es el mismo. Si te gusta jugar videojuegos o hacerlos, o escribir sobre ellos, o la industria del entretenimiento en general; o lo que sea que te guste, eso que le hace bien a tu alma, no lo abandones jamás. Por más que tengas que trabajar de sol a sol. Siempre buscá, hasta encontrar. No dejes pasar el tiempo, porque pasa más rápido de lo que podemos asimilar. Escuchame: cuando llegues y abraces el sueño para no dejarlo escapar, vas a tener que hacer una elección, y un sacrificio. Hacelos. Vas a ser feliz.

Dan

Por Julieta Martino | @luceeta

Estudiar videojuegos en la Argentina

Una de las primeras chicas en recibirse como Desarrolladora de videojuegos con título oficial

LAURA BELÉN VOLPATO tiene 21 años. Fue a una secundaria de Arte y Comunicación porque en un principio se interesaba en ser artista. Su primera carrera fue Animación 3D en la Escuela Da Vinci, pero se dio cuenta que no era lo suyo, por lo que decidió estudiar Desarrollo de Videojuegos en Image Campus. Se recibió el año pasado y, junto con una compañera, Sabrina Marseglia (la entrevistamos también), son las primeras chicas en tener un título oficial en el país.

[i]: ¿Qué fue lo que te llevó a estudiar Desarrollo de Videojuegos?

Laura: De las cosas que me gustan hacer, jugar videojuegos y mirar anime son mis favoritas. Quería estudiar algo que tuviera relación con algo que me gustara y, la verdad, no me veía haciendo ninguna otra cosa, así que decidí probar con videojuegos y me gustó. En Image [Campus] la carrera oficial está más que nada centrada en la programación y la verdad que no me arrepiento porque me gustó mucho. Al principio entré sabiendo 0 de programación, era como hablar en chino, pero a medida que lo fui entendiendo me decidí que quería hacer eso.

[i]: Entonces sos gamer también. ¿Qué jugás y cómo te fuiste metiendo en el gaming?

Laura: Sí, soy bastante gamer, ja ja. Y los que me metieron en el gaming fueron mis compañeros de primaria. Recuerdo que empecé a ir con ellos al ciber de Banfield, donde yo vivo, y me empezaron a mostrar juegos como el Counter-Strike y el Age of Empires II. De ahí surgió principalmente mi espíritu gamer, aunque ya de antes siempre me gustaba ir a los fichines cuando salía de vacaciones. Después un amigo me introdujo al mundo de los MMORPG cuando me mostró el Lineage 2. Creo que habré jugado unos dos o tres años al Lineage. Luego jugué un montón de cosas más. Los juegos que más me atrapan son los MMORPG y hoy en día estoy jugando al World of Warcraft y esperando la salida del Guild Wars 2. Y aunque los de rol online me pueden mucho, también me gustan otro tipo de juegos como los FPS y los RPG. El viernes, sin ir más lejos, me terminé el Portal 2.

[i]: ¿Estás trabajando en desarrollo actualmente?

Laura: Sí, estoy en la Vostu University. Se podría decir que es un curso de ingreso que realiza Vostu, que dura tres meses, y luego del plazo te dicen si quedás en un proyecto o no. Yo ya esta semana me estaría enterando si quedo, pero se podría decir que sí, es un trabajo.

[i]: ¿Qué opinas del presente de la industria en el país?

Laura: Realmente no tengo mucha experiencia en la industria aún, pero por lo que he escuchado en Image y en la ADVA, se puede ver que la industria en Argentina está creciendo y mucho. Hay muchas empresas trabajando actualmente y de verdad espero que siga creciendo porque tenemos gente muy talentosa y sé que acá podemos crear cosas muy buenas. Por ejemplo, Vostu, la empresa en la que estoy actualmente, crece todos los días.

[i]: ¿Cuáles son tus objetivos a alcanzar en esta industria?

Laura: Me encantaría hacer mi propio RPG o MMO, o ser parte de algún equipo que desarrolle alguno de esos tipos de juegos, que son mis favoritos.

[i]: ¿Creés que el ser mujer afecta de alguna manera el hecho de meterte en esta industria que está compuesta mayormente por hombres?

Laura: No, la verdad no sentí ninguna diferencia. Ya desde mi facultad me llevé bien con todos mis compañeros, los profesores nos trataban a todos por igual y acá en el laburo me siento igual. Creo que a la industria le viene bien tener tanto las opiniones del género masculino como del femenino. Hoy en día muchísimas mujeres entran al mundo de los videojuegos, y creo que está bueno poder realizar juegos tanto para hombres como para mujeres. No creo que el ser mujer me limite para entrar a la industria, mientras sepa hacer mi trabajo, pero no niego que a la mayoría les sorprende encontrarse con mujeres gamers, a pesar de las muchas que hay. [i]

No te pierdas arteGEEK

Lo que uno hace para promocionarse no tiene límites



ESTE 19 DE JUNIO es nuestro evento de presentación de la Revista en el Paseo La Plaza. Pero no sólo eso, vamos a tener empresas invitadas de primer nivel y la idea es que sea una jornada dedicada a todo lo que nos gusta y en apoyo de la industria creativa argentina. Habrá fichines, hardware, gadgets, overclocking y también música, comics, manga, cosplay y –atentis con esto– una cantidad de artistas de concepto e ilustradores haciendo arte en vivo para que todos podamos dibujar, aprender y conocernos. Presentaremos la nueva comunidad de artistas latinos, UNITE-LA, y las carreras de especialización en desarrollo de videojuegos, game art, game design, animación 3D y dibujos animados que ofrece IMAGE CAMPUS, a fin de responder dudas. Además, habrá conferencias, una aventura en vivo y premios importantes entre los que se registren online. La entrada es libre y gratuita. Queremos que nos acompañen y que lo pasen en grande. En la página 13 tienen más data. ¡No nos fallen o se pudre todo!



Nuestra Revista en formato electrónico

El MIKONOMICON e [IRROMPIBLES] 01 están disponibles ya en el App Store (iPhone, iPod touch, iPad) y en Android, PC, Mac y Linux a través de LectorGlobal.com (y muy pronto lo estarán este mismo ejemplar así como todos los futuros). De esta manera, la Revista llega a más de 90 App Stores de todo el mundo, así como a todos los dispositivos móviles, tablets y computadoras. ¡Pronto también tendremos nuestra línea de cereales [i]! Ricos y nutritivos, pensados para gamers que necesitan fichinear durante horas sin malestares físicos. OK, es broma lo de los cereales.

Temblor en Sony

La PlayStation Network estuvo caída durante varios días, y al cierre de este número recién comienza a respawnear con promesas de regalar contenidos y 30 días de PS Plus como forma de compensar lo que, en pocas palabras, fue un histeriqueo de los medios y algunos usuarios que intentaron iniciar demandas contra la compañía por poner en riesgo sus datos personales y sus tarjetas de crédito. Desde [i] bancamos a Sony. En medio de tantas alegrías que nos dio, un sustito no es nada.

Convocatoria del MICA

El Mercado de Industrias Culturales Argentinas convocó a las empresas de videojuegos –también a las audiovisuales, de artes escénicas, diseño editorial y musicales–, estudiantes y curiosos a participar, del 2 al 5 de junio, en un evento donde habrá muestras, rondas de negocios y música en vivo, entre otras actividades. Más info e inscripciones en mica.gob.ar.



Deus Ex: Human Revolution

Desde el 23 de agosto en PC, X360 y PS3

SQUARE ENIX y Eidos Montreal vienen cocinando un nuevo fichín ciberpunk. El protagonista es un tal Adam Jensen, el año es 2027, el lugar una megápolis con mucha onda a Blade Runner y, artísticamente hablando, con un singular uso de los negros y dorados. Jensen es un guardia de seguridad de Sarif Industries que resulta sometido a una cruel metamorfosis por la que su cuerpo se convierte en una máquina de matar. Human Revolution carga con un nombre célebre en la historia de los fichines, así que esperemos que tantos implantes sirvan para algo. [i]



Alice: Madness Return

La locura de American McGee va en aumento

HAY TANTO PARA FICHINEAR que no nos alcanzarían ni 120 páginas para contarles todo. Algo notable es el nuevo delirio del diseñador estadounidense –para PC, PS3, X360–, secuela de aquel viejo fichín del año 2000, American McGee's Alice. Esta vez, la hermosa y loca niña, tras el alta de su psiquiatra, está viviendo en Londres pero... ve cosas. Las alucinaciones la deciden a regresar al País de las Maravillas a patear algunos traseros y recuperar la cordura. ¿Podrá? Lo más llamativo de este juego es el excepcional, magnífico, arte retorcido que ostenta. Una locura. [i]

Falling Fred

El primer juego patrocinado por [i] sigue mejorando



DEDALORD GAMES nos cumplió un sueño: ser parte de un fichín. Cuando Falling Fred arranca, aparece nuestro logotipo. ¡Una emoción tremenda! Si leyeron nuestra revista #1, ya conocen de qué se trata. Para los que no: Hay que "caer" lo más profundo posible sin hacernos puré de tomate, y para eso es necesario evadir una serie de mortíferos obstáculos inclinando el iPhone o iPad.

¡La novedad es que ahora, además del pobre pero irrompible Fred, se puede bajar free otro personaje –el Doctor Crash T. Dummy– y comprar dos más! M. Gandalfi y Ogama Ben Ladder. Ya se imaginan quiénes son. Hiper divertido. Hay más info en nuestro sitio. ¡Recuerden, si se rompe, no es irrompible!

eSports Arena AWESOME!

El evento de Thermaltake viaja a Rosario y Córdoba

EL 16 DE ABRIL la gente de Tt organizó en el complejo Buenos Aires Design una nueva jornada donde se dieron cita la mayoría de las empresas relacionadas con el gaming argentino, entre ellas Blizzard, AMD, Gigabyte, ASUS, BenQ, Western Digital, Hanxo, Intelaid, Zotac, G.Skill, Rage Gaming, Image Campus y la red USERS. Los [i] también estuvimos acompañando con un stand donde presentamos la revista y dimos una charla sobre las nuevas oportunidades de trabajo en la industria de videojuegos local.

Destacaba el sector donde se llevaba a cabo un torneo de StarCraft II certificado por Blizzard Entertainment y con la presencia del campeón argentino, Patricio "Capoch" del Olmo. Había además un torneo de FIFA 2011 en el centro de la sala, además de otros expositores. Una gran pantalla proyectaba imágenes del torneo del ancestral CS, en tanto las conductoras del programa de webTV de LocalStrike animaban la jornada. Por supuesto, no faltaron las exhibiciones en vivo de overclocking, en los que colaboraron los más importantes expertos de la actividad. El evento duró toda la tarde, y culminó con un espectacular sorteo de premios y un show en vivo de jazz & groove.



El resultado general de este eSports Arena AWESOME! fue muy bueno. Vimos espectaculares productos que quisiéramos tener, muchos –muchísimos– rostros nuevos (señal que los gamers somos cada vez más y unidos), y lo pasamos de verdad muy bien. OK, vimos también muchos rostros cada vez más viejos, pero muchas canas nuevas; otra inequívoca señal de que el gaming va madurando.

Habrá otros eventos como este en Rosario y Córdoba. Atentos a www.ttesports.com [i]

IN POSITION!

BF: BAD COMPANY 2

Somos un grupo de micos locos que luego de incursionar en este gran fichín nos convertimos en adictos. Al comienzo combatiendo en servidores ajenos, explotándoles todo a nuestro paso, hasta que decidimos tener nuestro propio server [i].

Si quieren conocer más sobre el fichín, les sugerimos leer la review que se encuentra en el Mikonomicon (el Libro de los Micos, disponible gratis en el sitio). Es una muy buena reseña.

Para jugar con el team [i], pueden comprarlo digitalmente mediante el EA Store, Steam o G2Play como también físicamente en los locales gamers. El juego requiere al menos un Core 2 Duo @2 GHz, 2 GB de RAM y 256 MB de video (NVIDIA GeForce 7800GT/ATI X1900). Corre en XP y Win7.

Los invitamos a que se registren en [IRROMPIBLES] y visiten nuestro subforo dedicado a Battlefield: Bad Company 2. [i]



Bárbara Cerro

Una chica totalmente [i]

¡AH, BÁRBARA! LA CONOCIMOS un día que se nos ocurrió filmar un piloto para un programa de TV que anda por ahí, en busca de un espacio. Ella nos ayudó con los micrófonos, el vestuario, y sobre todo la fotografía. Después estuvo con [i] en la presentación de StarCraft II en el Museo Renault, donde arrancó los suspiros de unos cuantos micos que nos escribieron totalmente alterados para saber quién es. Así que fuimos a reportearla para llenar de belleza geek estas páginas.

[i]: ¿Quién (o qué) sos?
Un pirata malvado.

[i]: ¿Jugabas a algo de chica? ¿Y ahora?
Mi vieja es Licenciada en Informática. A los 5 años me divertía jugando al Logo. Tuve computadora desde que nací y todas las consolas. Pasaba todas las tardes jugando jueguitos, no darían las líneas para nombrarlos a todos. Mis preferidos eran Príncipe de Persia, Contra, Battle Toads, Sonic, Road Rage, Bomberman, Doom, los de combate vehicular, todos los Mario, etc., pero más que nada los de LucasArts, especialmente el Monkey 2 y el Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Ahora estoy jugando a los nuevos Monkey Island, los de Survival Horror onda Silent Hill o Project Zero y en la Play 3 al Red Dead Redemption y Heavy Rain.

[i]: ¿Las chicas fichinean en serio o lo hacen para decir que son cool?
No nos engañemos: fichinear no es cool.

[i]: ¿Qué pensás de la industria de los videojuegos?
Que en los últimos años creció a pasos agigantados y dentro de la industria del entretenimiento genera ganancias similares al cine. Creo que el desarrollo de la tecnología fue muy útil en cuanto a mejores gráficos, jugabilidad y el acceso a cada vez más plataformas y dispositivos, pero, en general, los juegos de antes me resultan más ingeniosos.

[i]:¿Cómo reaccionás en una invasión extraterrestre?
Los extraterrestres no existen. Larga vida al Pitufo Enrique.

[i]: ¿Qué es lo primero que se debe hacer en un ataque zombie?
Llenar de plantas el jardín.

[i]: ¿Qué hay que hacer para que nos des bola?
Invitarme a tomar un Grog XD.

[i]: ¿Te podemos agregar al Facebook?
Usar Facebook es de camper. [i]



Arte Geek
[GÉNESIS]



El domingo 19 de junio
te esperamos en un evento totalmente quemado

- Fichines
- Animación 2D y 3D
- Ilustración en vivo con los mejores artistas
- Arte de concepto
- Exhibición de originales
- Revistas
- Comics
- Overclocking
- Música
- Conferencias
- Concurso de Cosplay
- ¡Aventura irrompible en vivo! [ourror]
- Sorteos de súper premios
- ¡Y mucho más!

UN EVENTO DE [IRROMPIBLES]
CON LA PARTICIPACIÓN DE LAS MEJORES MARCAS

9 A 18 HS. PASEO LA PLAZA
Corrientes 1660, Ciudad de Buenos Aires

ENTRADA LIBRE Y GRATUITA.
PRE-INSCRIBITE PARA PARTICIPAR DEL SORTEO DE PREMIOS:
www.irrompibles.com.ar/artegeek

Por Federico Esquivel| Juss



The Elder Scrolls V SKYRIM

200 AÑOS LUEGO DE OBLIVION, despertamos una vez más en el universo de The Elder Scrolls como otro prisionero anónimo. La tierra de Skyrim se encuentra en plena guerra civil y el dios dragón Alduin está acumulando suficiente poder para acabar con el mundo. Gritando nuestro nombre al viento desde la cima de High Hrothgar, los viejos sabios conocidos como Greybeards nos enseñan a hablar la lengua de los dragones y a usar su poder para acabar con las criaturas que acechan Skyrim.



LA SAGA THE ELDER SCROLLS ha estado entre nosotros desde mitad de los 90, pero no fue hasta Morrowind que la serie encontró su mejor versión y una identidad que hoy la separa del resto. Y aunque Bethesda ya goza del reconocimiento de todos como una de las mejores compañías para crear RPGs, hay algo que nos ha preocupado mucho en los últimos años: su tecnología. Cuando Oblivion salió, a principios de esta generación, era impresionante, pero estaba repleto de problemas que un año después se hicieron evidentes. Para Skyrim, la quinta entrega de la serie, la desarrolladora debutará nueva tecnología que suena verdaderamente despampanante. Sí: despampanante.

Fiel a su tradición, no les bastó con mejorar la tecnología. Skyrim avanzará la ficción y el universo de The Elder Scrolls significativamente, con dragones, nuevas leyendas y hasta un lenguaje completamente único y traducible. Pero no nos adelantemos. El fichín ocurre 200 años luego de Oblivion, en la región Norte de la Ciudad Imperial conocida como Skyrim. Y para seguir con la costumbre, se viven tiempos difíciles: El Rey fue asesinado y la ciudad está al borde de una guerra civil. Pero eso no es todo. Los dragones están regresando, liderados por el dios dragón, Alduin, quien tiene pavada de objetivo: ¡DESTRUIR EL MUNDO! Y nuestro personaje es el único que puede detenerlo: al haber nacido como Dragonborn, posee un don que le permite absorber los poderes de los dragones una vez muertos.

El lenguaje del dragón

La razón por la que Bethesda decidió crear un lenguaje es porque es el centro de la experiencia y una mecánica en el juego para atacar con la furia de los dragones. Pero no podremos hacer tal cosa hasta aprender el arte de los Greybeards, unos viejos y míticos sabios que viven en High Hrothgar y conocen el poder de los dragones y su antiquísimo idioma. Cumpliendo la profecía, gritan el nombre del héroe al viento para convocarlo y, junto a su mentor –interpretado por Max von Sydow–, emprende el viaje para aprender de ellos el idioma de los dragones. Este viaje consiste en trepar una montaña conocida como The Throat of the World, en cuya cima se encuentra High Hrothgar, el hogar de los Greybeards.

Pero todo esto no es más que información de fondo sobre el universo que habitaremos. Como buen juego de la serie Elder Scrolls, no podremos hacer nada hasta crear nuestro personaje y, acá también, Bethesda cambió un poco las cosas. Como ya venían amagando en Oblivion, no hay clases, sino que mantiene una mentalidad que podríamos llamar "sos lo que jugás". Con la idea de crear un personaje sin limitaciones, desde el principio tendremos acceso a las 18 habilidades y a mejorar aquellas que más usemos. Cuando pasemos de nivel, mejoraremos en tres aspectos: energía, magia, stamina y, como en Fallout 3, se nos otorgará una perk (N.de Ed.: un beneficio adicional). Aún así, no todo ha cambiado, ya que los cielos siguen rigiendo la alineación de nuestro personaje. Existen tres nebulosas que dominan los cielos de Skyrim –el ladrón, el guerrero y el mago– y cada una de estas contienen un set de habilidades. Dentro, hay seis constelaciones, que representan una habilidad específica. De esta manera, cada algunos niveles podremos elegir una nueva habilidad, junto a una perk, hasta llegar al límite, el nivel 50.

Una historia radiante

Y volviendo a lo que nos preocupaba, parece que Bethesda estaba pensando lo mismo que nosotros y decidieron rediseñar cada uno de los aspectos que conforman el juego. Es decir que la nueva tecnología no solo hace que Skyrim se vea y juegue mejor, sino que va mucho más allá, y uno de los mejores



ejemplos es el sistema Radiant Story. A diferencia de previos títulos en la serie, no todas las quests secundarias serán iguales, ya que este nuevo sistema permite que se generen de manera aleatoria, dependiendo de la clase de tu personaje y las decisiones que hayas tomado a lo largo de la partida. Generalmente, las quests secundarias no tienen mucho que ver con la trama o nuestro personaje en sí, pero el sistema Radiant Story cambiará considerablemente estos eventos. Por ejemplo, si somos contratados para asesinar a alguien, el sistema cambiará dónde ocurre, bajo qué condiciones, quién es el que nos contrata y quién nos quiere muertos. Esto es posible porque Skyrim toma nota de las relaciones creadas con los personajes secundarios, ya sean amigos o enemigos.

Probablemente una de las críticas más fuertes que recibió Oblivion en su momento fue la interfaz. En Fallout 3 vimos una versión revisada pero para Skyrim fue completamente rediseñada e inspirada, nada más y nada menos, que en el estilo de Apple. El pad direccional nos permitirá acceder a los diferentes menús; por ejemplo, apretando hacia la derecha podremos acceder al inventario, que es totalmente diferente a lo que recordamos. En vez de tener un listado de ítems, está dividido en categorías y, cada uno de estos, están renderizados en pantalla con sus detalles individuales. El jugador puede observar cada uno de los objetos recolectados y, para ello, tuvieron que diseñar miles de ítems en toda su gloria poligonal. Presionando a la izquierda podremos ver una lista con todos los hechizos disponibles, con detalles sobre cómo funcionan y qué efecto tienen; hacia abajo revela el enorme mapa de Skyrim y, hacia arriba, volvemos la vista al cielo —literalmente—, donde podemos analizar nuestros atributos.

Siguiendo con la tecnología, si había algo que odiamos de Morrowind a Fallout: New Vegas fueron las animaciones. ¡Por Dios, esas animaciones! En ese largo período de ocho años no pudieron ni agregar una animación para caminar en diagonal y, cuando lo hacíamos, el personaje se deslizaba misteriosamente hacia un costado, mientras seguía moviéndose hacia adelante. Era tal el nivel de ourror, que jugarlo en tercera persona no era una opción. Por suerte, Bethesda anunció que las animaciones fueron totalmente rediseñadas. Durante las caminatas, combate y en las conversaciones, de las que se quitó el zoom de los diálogos.







Más vivo que nunca

Como siempre, el mundo de Skyrim se va a sentir vivo, pero ahora aún más. El mundo está repleto de minas, molinos, granjas y otros lugares que le dan a los NPCs tareas para hacer a lo largo del día. Pero la nueva inteligencia artificial no se queda ahí, porque las personas reaccionarán dependiendo a la relación que tienen con nosotros. Un desconocido puede tomar un acto hostil con violencia y un amigo como algo gracioso. Estas relaciones amistosas se crean con favores, a través de quests. Por el contrario, las rivalidades se forman si los tratamos mal o les negamos ayuda. Además, la nueva tecnología hará los combates más impredecibles. Por ejemplo, en las épicas batallas con los dragones, ninguna de sus acciones estará prediseñada. La criatura tiene una cantidad limitada de habilidades y las utilizará acorde a cómo nos enfrentemos con ella. Y sí estos bichitos crearon un lenguaje, está claro que pueden darnos murra.

Es importante, a la hora de hablar del combate, dividirlo en tres partes: Con armas, hechizos y Gritos de Dragón (Dragon Shouts). Empecemos por el combate a mano armada, algo que se hará mucho más interesante con la opción de combinar cualquier tipo de arma y escudo. Si queremos se puede usar dos armas totalmente diferentes, una de dos manos o la combinación tradicional de arma y escudo. Y esto no sólo va a cambiar la manera en que peleamos, también hay golpes de gracia para cada combinación. Según explicaron, es importante que sea gratificante y siempre diferente, porque en todos los Elder Scrolls hay mucho combate. Y con esta idea de que sea más complejo, disminuyeron la velocidad de movimiento de los personajes y, sobre todo, la de retroceso, para que no sea posible golpear y correr hacia atrás, como hbía sido hasta ahora. De esta manera, será más brutal y la defensa estará basada en el timing, para esperar el momento justo y contraatacar.

Por otro lado, el uso hechizos está inspirado en los Plasmids de BioShock. Es decir que podremos tener uno en cada mano y cada tipo tendrá efectos diferentes. También se podrá combinar armas con hechizos. Podríamos tener una espada en la mano derecha y lanzar bolas de fuego con la izquierda o, si somos medio locos y no llevamos escudo, usar hechizos curativos. Aunque no son considerados hechizos, los Gritos de Dragón también podrán usarse en combate. Estos se ejecutan combinando palabras en la lengua de los dragones que aprenderemos a lo largo de la aventura. En total, habrá 20 gritos diferentes, tres palabras por grito y tres niveles para cada uno de estos. No se detallaron cómo son estos gritos, pero sí se dijo que uno nos permitirá invocar un dragón para que pelee junto a nosotros.

¡No estoy para nadie!

Esta es la información que tenemos a unos meses de su revelación, pero conociendo a Bethesda, no podemos ni comenzar a imaginar todas las sorpresas que nos aguardan en Skyrim. Lo que sí sabemos es que todos los temores fueron apaciguados, y no podríamos estar más emocionados por retornar al singular mundo de The Elder Scrolls. Para nosotros, la llegada de los dragones supone la desaparición física durante varias semanas de todos los lugares que frecuentamos. [i]



[Para ganar un hermoso original de PS3 o X360, cortesía de Electronic Things, salto a la página 28.]





L.A. NOIRE

El más expresivo de la historia

SEA POR SU INCREÍBLE CALIDAD GRÁFICA, por el realismo de sus personajes y diálogos, por el monstruoso caudal de documentación que necesitaron los australianos de Team Bondi para dar vida a la violenta ciudad de Los Angeles de los años 40, o por tratarse simplemente del nuevo sandbox apadrinado por Rockstar Games, el mundo entero no para de hablar de L.A. Noire. ¡Incluso Hideo Kojima hizo llegar sus más acaloradas felicitaciones a este equipo de talentos hasta hoy casi desconocido! Ciertamente, se ve increíble. Por eso decidimos prepararles algo para que sufran como nosotros. Desde el 17 de mayo en PS3 y X360. Ni noticias de PC todavía (pero va a salir, apostemos una bala). [i]





EL GAMEPLAY incluye todos los elementos de los juegos de Rockstar, aunque el equipo de producción sea Team Bondi. Hay buenas peleas a puñetazos bien al estilo de las series policiales, así como tiroteos y persecuciones. L.A. Noire es un thriller violento con lo mejor del cine negro.



Por Rodolfo Laborde | fito



EL DETECTIVE PHELPS en la escena de un crimen. El objetivo es resolver una serie de asesinatos buscando pistas e interrogando a los testigos. Podremos darnos cuenta si mienten por sus gestos faciales y corporales.



COMO UN GTA o Red Dead Redemption, pero en Los Angeles a fines de los años 40. Calles y peatones parecen vivir independientemente de lo que el detective Phelps y sus compañeros tengan que hacer. Se podrá conducir vehículos de la época mientras exploramos una acertada reproducción de la ciudad gracias al extenso trabajo de recopilación histórica.





COLE PHELPS es el detective del Departamento de Policía de Los Angeles encargado de combatir el delito en una ciudad convulsionada por el crimen, las drogas y la corrupción. Son los años 40, acaba de terminar la Segunda Guerra Mundial y el mundo está cambiando.





NUNCA SE HA VISTO en un videojuego expresiones tan realistas. Más de 32 cámaras de última generación hacen el mocap corporal y luego facial sobre actores profesionales, capturando a 360° cada mínimo detalle. El resultado es simplemente asombroso. Luego de L.A. Noire, los juegos no volverán a ser los mismos.

EXCLUSIVO







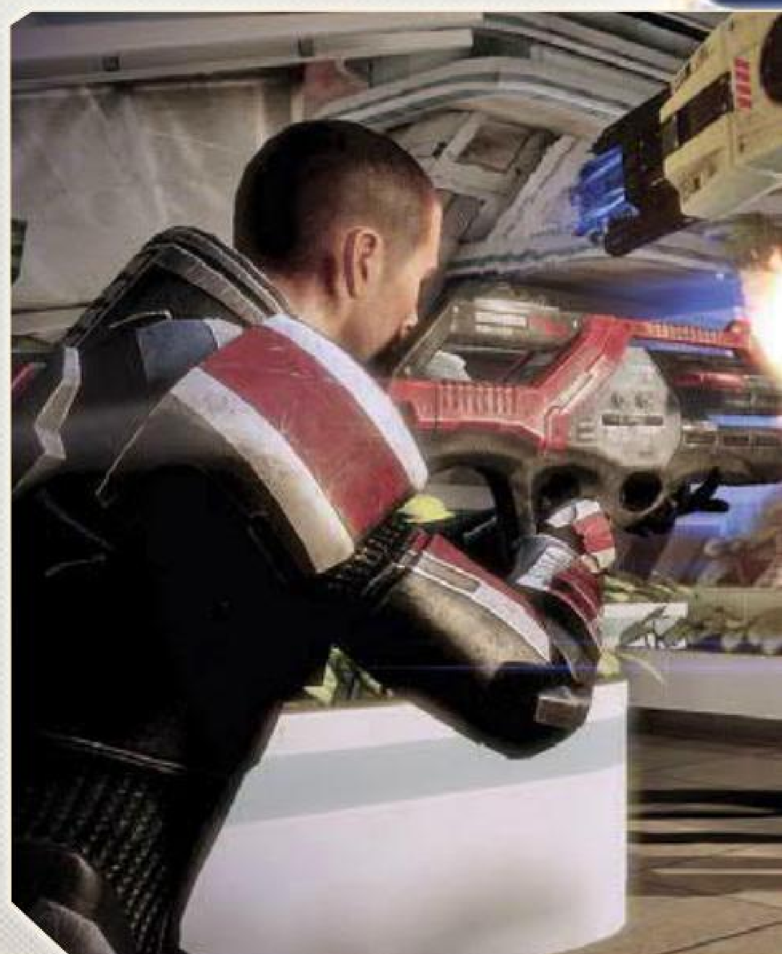
MASS EFFECT 3

En la noche terrestre, el firmamento arde bajo la estela de los inmensos Reapers. Las monstruosas máquinas vivas caen sobre el mundo, devastándolo. Las ciudades sucumben, los mares hierven. Mientras la Humanidad agoniza, Shepard comprende que no podrá detener la invasión solo. Sin la ayuda de las otras especies inteligentes de la galaxia, pronto no quedará nada.
La trilogía de ciencia-ficción más fascinante de los videojuegos llega a su fin.

Por Durgan A. Nallar | Dan



EN EL VACÍO ESTELAR, fuera de los límites de la Vía Láctea, los Reapers esperaron un tiempo inconmensurable a que la vida volviera a florecer en la galaxia. Sumidas en un letargo de miles de millones de años, las siniestras máquinas pensantes, del tamaño de montañas, duermen en la oscuridad esperando una señal.



Esa señal llegará en esta mitad final de 2011, cuando BioWare y Electronic Arts liberen el tercer y último juego que compone la trilogía de Mass Effect. En [IRROMPIBLES] estamos más que ansiosos por continuar la historia de Shepard, así como quienes tuvieron el placer inmenso de jugar los dos primeros.

Y les contamos, a los que no lo fichinearon, a qué se debe tanta emoción. Mass Effect es una space opera en el sentido de obra épica de la ciencia-ficción. Si les gusta el género, la trilogía verdaderamente es algo de lo mejor que jugamos en mucho tiempo. Está al nivel de las mejores novelas –y supera a todas las películas– pero además, como es un fichín, tiene el picor de ser interactivo. Es cierto que falta aventurarnos en Mass Effect 3 para afirmar con tanto énfasis lo que decimos. Lo que pasa es que Mass Effect 1 y Mass Effect 2 pusieron las cartas estelares sobre la mesa y nos convencieron de que la franquicia, creada por Casey Hudson y un equipo multidisciplinario –de talentos– en los estudios de la querida compañía BioWare (Edmonton, Canadá), es magnífica en muchos sentidos.

En primer lugar, el setting es portentoso, con una variedad de mundos y orgullosas especies, gigantescas estaciones espaciales, portales interestelares, enemigos repletos de secretos y un antagonista definitivo, el Reaper, una colmena de máquinas vivas cuyo único propósito es exterminar la vida en forma cíclica. A ello, se agrega el gameplay: un mix de juego de rol y acción armada -combate en tiempo real pero pausable- como nos tiene acostumbrados BioWare. Sumemos también una serie de personajes fascinantes, cuyo background es un lujo de investigar; un personaje principal hecho a gusto –avatar incluido– y, quizás lo más sorprendente, una historia que cambia de acuerdo a las decisiones que hayamos tomado en cada juego.

En efecto, lo que elegimos hacer en Mass Effect 1 se pudo trasladar en sus consecuencias a Mass Effect 2, y ahora eso ocurrirá otra vez a la salida de Mass Effect 3, momento en el que podremos importar el save del juego anterior para tener continuidad en el cierre de la narrativa. Sin duda algo muy complejo de hacer. De hecho, nunca se había intentado hasta la llegada de la franquicia.











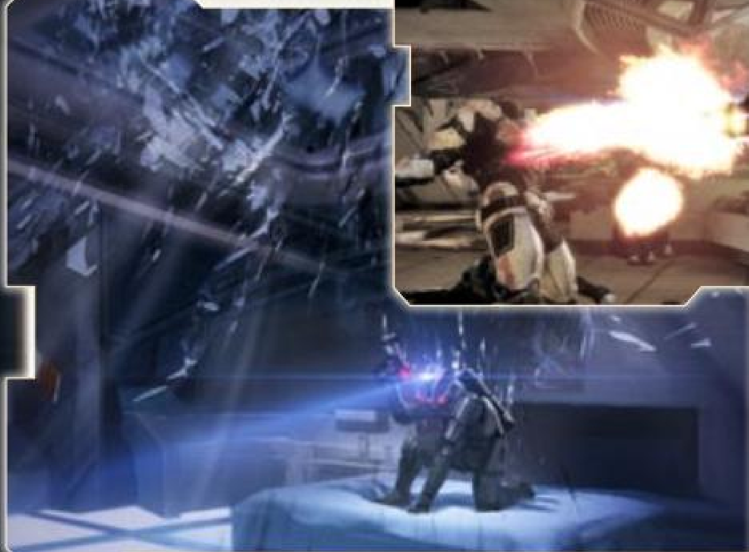
¿Qué ocurre si no hemos jugado Mass Effect 1 o Mass Effect 2? En ese caso no podremos importar ningún perfil, pero no hay nada de qué preocuparse, porque BioWare tomó especial cuidado en no desalentar a los jugadores nuevos, según afirma Hudson en el reportaje al final de este artículo. Quienes recién entren al universo del juego con Mass Effect 3, comenzarán con un Comandante Shepard –puede ser hombre o mujer– y un background preestablecido. Claro que se estarían perdiendo de disfrutar la sensación de continuidad entre un juego y otro, que siempre asombra; pero como dicen, ojos que no ven, corazón que no siente. Y claro, se puede comprar las dos primeras partes –lo recomendamos– y experimentar la trilogía completa.

El futuro de la red de subte

En Mass Effect 1 y 2, acompañamos a Shepard en el largo camino de convertirse en un héroe, desde sus principios como soldado de elite a bordo de la astronave SSV Normandy, hasta el momento en que fuera nombrado Comandante, en 2183. La especie humana es prácticamente una recién llegada al Concilio de mundos, cuyo eje político, económico y cultural reside en la llamada Citadel, una colosal estación espacial situada en la nebulosa de la Serpiente. Se supone que la inmensa mole en forma de flor de casi 45 kilómetros cuadrados es obra de una especie ancestral, los protheans, extintos 50 mil años atrás. Los primeros en descubrir la Citadel fueron los asari, la especie más respetada de la galaxia y cuyo aspecto es el de mujeres humanas de piel azul, aunque son unisexuales. A los asari se unieron más tarde los salarians, una raza anfibia, que se caracteriza por ser muy rápida e inteligente, aunque de corta vida. Una tercera especie en arribar a la estación fue la de los Volus, obligada a respirar con trajes herméticos pero experta en comercio. Con el paso del tiempo, y con los asari explorando activamente la Vía Láctea, la enorme ciudad fue recibiendo nuevas especies y otorgándoles embajadas. Una de estas razas es la de los sofisticados turians, guerreros por naturaleza, que se ganó un lugar en el Concilio de mundos merced a sus servicios en la guerra contra otra de las especies, los krogan.



La humanidad, en tanto, se incorporó a la sociedad ga-







láctica recientemente, tras descubrir en Marte unas ruinas prothean y poco más tarde la red de transmisores de masa que permite viajar entre las estrellas. El juego se llama Mass Effect en relación al fenómeno físico derivado de lo que en la comunidad científica real se denomina "energía oscura"; es decir, una hipotética forma de energía que estaría relacionada con la velocidad a la que se expande el universo. La red de transmisores de masa tiene la forma de colosales máquinas alineadas entre sí, dispersas por la galaxia, capaces de transportar un objeto sólido –como una astronave– más rápido que la luz; de hecho, hace posible viajar entre dos puntos equidistantes del espacio en unos pocos segundos.

Cuando Mass Effect da inicio, los humanos no tienen asiento en el Concilio. Shepard es el primer hombre en obtener esa posición, y ello ocurre tras las acciones tomadas en la investigación de las colonias humanas de Eden Prime, donde comienzan a develarse varios problemas, surgen traidores y en general todo parece culpa de algo inexplicable. Al menos hasta que Shepard y su tripulación descubren que hay algo realmente muy siniestro trabajando desde las sombras. A pesar de la indiferencia –y las trabas– del Concilio, nuestros héroes consiguen descifrar parte del enigma, que ronda en torno a una vieja leyenda que habla de inmensas máquinas conocidas como Reapers, que habrían sido las causantes de la extinción de los protheans. No queremos revelar mucho más para no arruinar la experiencia de vivir la historia con todas sus vueltas de tuerca a aquellos que no lo hicieron todavía. El hecho es que para cuando arribamos al final de Mass Effect 2, hay un total conocimiento por parte de Shepard y sus compañeros sobre la existencia de los Reapers. Son tan reales como contaban las viejas historias, y lo más grave es que Shepard logra eliminar a uno de ellos, que había estado infiltrado desde siempre en la galaxia, una de las máquinas vigías que esperaba pacientemente para despertar a las demás, que todavía dormían en el espacio negro, es decir, en el vacío entre las galaxias, esperando retornar y cumplir su mortífero propósito. Ahora Shepard tiene la atención de los Reapers.

La real tragedia

Cuando dé comienzo Mass Effect 3, Shepard –además de ser una suerte de paria porque ahora lo persigue la organización extremista pro-humana Cerberus– todavía estará enfrentado a un Concilio torpe, que sigue pensando que los Reapers no constituyen una amenaza. Apenas han pasado unos pocos meses desde la misión suicida a la base de los Collectors. Pero no habrá tiempo para lamentaciones. El cielo se cubre de miles de Reapers y la Tierra, así como otros mundos, se retuerce en agonía ante un Shepard desesperado. La guerra se expande a toda la galaxia en cuestión de semanas. La fuerza destructora de los Reapers es simplemente imparable.

Nuestro héroe (o heroína) decide escapar, por aquello de que soldado que huye sirve para otra guerra. ¡Pero claro que no lo hace por cobarde! En los primeros juegos, Shepard debe encontrar e incorporar aliados a la tripulación de la Normandy, pero ahora no basta con eso, es necesario conseguir que civilizaciones enteras se unan contra un enemigo en común. Esta no será una tarea para nada trivial, ya que cada mundo tiene, a su vez, otros problemas que atender: guerras internas o conflictos políticos; en ciertos casos, Shepard tendrá que sacrificar especies enteras. Serán decisiones que afectarán en forma radical el desarrollo del arco narrativo y, desde luego, se trata de elecciones que pesarán sobre nuestros propios hombros.

Sería fácil, tal vez, de no ser porque detrás –o mejor dicho, alrededor– de la gran historia de Mass Effect, existe un nivel superior donde los personajes exponen sus propias vidas. Están tan bien pensadas y ejecutadas, que el jugador termina emocionalmente comprometido. Por eso no será tan simple decidir quién debe morir y quién debe





vivir. Y este es uno de los mayores logros de Mass Effect en su conjunto. Es impresionante que nuestras elecciones alteren el futuro (y esto implica que cambien los diálogos, las situaciones, los personajes y el final de la historia). Por desgracia, en nuestro reportaje descubrimos que Mass Effect podría ser único en su tipo: no habría más juegos como este. Doh!

El rol de la galaxia

En Mass Effect, el jugador decide entre distintas clases, características y habilidades. Hay seis clases de personaje – Soldier, Engineer, Adept, Vanguard, Infiltrator, Sentinel–, cada cual con varios talentos que se pueden mejorar con puntos de experiencia, y uno en especial según la elección. Se puede usar armas de diferentes tipos, que ahora con Mass Effect 3 no tendrán restricciones de clase. También los personajes cuentan con poderes "bióticos", emparentados con la tecnología prothean y que en esencia son el equivalente a la magia. Lo interesante del combate, pensado para jugarlo en tercera persona, es que conserva la posibilidad de pausar la acción, activar poderes, armas o municiones sobre un enemigo, y manejar la posición de los otros dos personajes que nos acompañan en todo momento (estos se eligen antes de iniciar cada misión).

Además, existe un sistema de moralidad basado en puntos dobles de "Paragon" y "Renegade" que influyen en los diálogos que se pueden seleccionar, así como en la reputación de Shepard y la reacción que tendrán los demás habitantes de la galaxia al encontrarse con nosotros. Es decir que lo que hacemos y decimos también afecta el comportamiento del juego. Es impresionante.

En Mass Effect 3 el combate será más dinámico, pero también más difícil (sí, nos va a gustar mucho). Y también habrá más tono rolero, algo que en Mass Effect 2 se había perdido de alguna manera. Esta vez podremos evolucionar los poderes que traemos del juego anterior, y no será solo cuestión de poner un puntito aquí y otro allá: los BioWare prometen algunas sorpresas. Las armas también serán mucho más personalizables, porque se les podrá agregar partes nuevas que cambiarán el poder y efecto de fuego así como su apariencia.

Los enemigos, por su lado, en esta oportunidad vienen más agresivos y poderosos. Si bien habrá los de siempre, otros se sumarán a las legiones fieles a los Reapers. De hecho, serán Reapers –que usualmente son gigantescas naves conscientes– en forma de especies conocidas, alteradas por estos para servirlos, como hemos podido ver sobre el final de Mass Effect 2. Turians, rachni y batarians, entre otros, tendrán sus versiones implantadas con tecnología Reaper y vendrán a patearnos el trasero.

A todo esto hay que agregarle las instancias en las que ocurrirán los combates. En Mass Effect 3 todo es a escala mayor. Habrá espacios cerrados como antes, pero otros serán campos de batalla en los que estaremos corriendo desbocados entre las gigantescas patas mecánicas de los Reapers mientras llueven rayos y explosivos por todos lados. Volverán los vehículos también, así que en algunas misiones nos veremos de raje a toda velocidad escapando de un mundo que se desmorona bajo el fuego enemigo.

Suena interesante, ¿eh? Ah, y para complicar un poquito más el panorama, ¿se acuerdan del Illusive Man? Cerberus también estará pisándonos los talones y no para darnos un besito.

¿Aliados? Por supuesto, aunque varios de ellos dependerá de lo que hicimos en los juegos anteriores. Si murieron, aquí no estarán. De nosotros depende el reencuentro y con quiénes. Algunos de los que ya se saben, son Liara, Ashley (o Kaidan), Garrus (si sobrevivió) y Sanders. También podrían estar el geth Legion y Anderson, entre otros. Y claro, también habrá que ver quiénes serán nuestros compañeros de romance esta vez. ¡Miranda Lawson, te somos fieles, mamita! En Mass Effect, el amor también está presente, como en toda buena historia. [i]



Casey Hudson

Salvando la galaxia

[IRROMPIBLES] entrevistó en exclusiva para un medio latinoamericano al actual Productor Ejecutivo de la serie Mass Effect. Casey comenzó su carrera como Artista Técnico, creando arte 3D y herramientas para MDK2 (2000) y Neverwinter Nights (2002). Luego fue el Director de Proyecto de Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), uno de los RPG más celebrados de la historia.

Su trabajo en el multipremiado Mass Effect (2007), también como Director de Proyecto, fue un éxito avasallante. La segunda parte de la trilogía, Mass Effect 2 (2010), superó el éxito de la primera: recibió calificaciones perfectas (10/10) en más de 70 medios especializados de todo el mundo. Un récord en los 28 años de vida de Electronic Arts.

Mr. Hudson accedió a responder algunas preguntas a [i], que aquí reseñamos.

[i]: ¿Cuáles serán las novedades de gameplay en ME3 respecto al segundo juego?

Casey Hudson: Estamos trabajando en una cantidad de mejoras a la jugabilidad de Mass Effect 3. No tanto en cuanto al estilo general del gameplay, pero sí estamos haciendo muchos agregados muy excitantes que conducen a un mejoramiento sustancial en cuanto a cómo se percibe todo y en el factor de diversión.

Una de las áreas clave de estas mejoras es en la movilidad. Shepard ahora es mucho más ágil y tiene muchas más opciones para explorar el entorno. En Mass Effect 3 se podrá escalar, caer, saltar brechas, escapar rodando del fuego enemigo y ponerse a cubierto. Una vez que te acostumbrás a todas las nuevas habilidades de movimiento, el campo de batalla se vuelve mucho más dinámico y tridimensional. Especialmente porque los enemigos también tienen sus habilidades mejoradas.



[i]: ¿Cuáles serán las ventajas concretas de importar el juego salvado de ME2?

CH: Mass Effect 3 fue diseñado para que los nuevos jugadores entren a la historia sin ningún tipo de pérdida. Naturalmente, si has jugado Mass Effect y Mass Effect 2, ya habrás disfrutado de la experiencia que brinda la historia y serás capaz de apreciar los efectos de tus decisiones en Mass Effect 3.

Esta característica es una enorme recompensa para aquellos que han podido darle forma a la historia y lo que ahora experimentarán en Mass Effect 3. De todos modos, estamos diseñando el juego muy cuidadosamente para asegurarnos que los recién llegados no estén en desventaja.

[i]: ¿Cuántos técnicos y artistas trabajan en ME3? ¿Parte del trabajo se hace en forma externa por medio de otros estudios o todo es desarrollado en BioWare?

CH: Nuestro equipo en BioWare que trabaja en Mass Effect 3 es de alrededor de 150 personas en este momento, la mayoría aquí en Edmonton pero tenemos alrededor de 40 más en nuestro estudio de Montreal. Y como siempre, recibimos un montón de ayuda de grupos externos para las tareas de QA, creación de assets, etc.

[i]: ¿Quién o quiénes son responsables del guión, el background de los personajes y los diálogos? ¿De la música?

CH: La historia es desarrollada enteramente aquí en BioWare. Comienza con el juego de alto nivel y diseño de la historia entre los líderes del proyecto, como nuestro escritor principal, el diseñador de niveles líder y yo mismo. Después trabajamos en los detalles mientras nuestros equipos de guión y level design planifican las secciones actuales del juego. Finalmente, los escritores conciben las escenas exactas y las líneas de diálogo que tendrán los personajes.

Para la música, hemos tenido previamente un equipo de compositores que trabajan juntos para crear el extenso soundtrack del juego. Pronto estaremos anunciando algunas buenas noticias sobre nuestros planes para la música de Mass Effect 3.

[i]: En ME se busca desarrollar una historia cuyos diálogos, eventos y final dependen de las decisiones tomadas por el jugador. ¿Se podría afirmar que este es el futuro de las historias interactivas?

CH: No estoy seguro si este sea el futuro. La serie Mass Effect es la primera trilogía de videojuegos que tiene este tipo de historia interactiva donde las acciones en un juego pueden afectar lo que pasa en los siguientes. Pero es extremadamente complejo y muy costoso de hacer. Al mismo tiempo, los juegos tienden a ser más simples, más cortos y superficiales. Es bastante probable que la serie de Mass Effect termine siendo no sólo la primera –también la última– de su tipo.

[i]: En los juegos anteriores de ME hubo quejas de algunos políticos y periodistas acerca de las escenas románticas entre Sheppard y otros personajes. ¿Se han evitado estas situaciones en ME3?

CH: Es todo un tema. Nosotros prestamos mucha atención al feedback que nos envían los jugadores de nuestros juegos, pero, como bien saben los gamers de todo el mundo, las personas involucradas en tales noticias no han jugado –ni siquiera han mirado jugar a alguien– el juego. Al igual que en la vida real, el interés en el amor implica el desarrollo de una relación con el tiempo y esa relación le da un mayor significado a la aventura. Nosotros vamos a continuar desarrollando y evolucionando este aspecto en nuestros juegos.

[i]: ¿Qué podemos esperar tras el final de la trilogía? ¿Cómo seguirá la licencia?

CH: En BioWare sabemos que la gente querrá ver más del universo de Mass Effect. ¡Pero por ahora, estamos enfocados en poner los más grandes eventos del universo de Mass Effect en Mass Effect 3, y ofrecer a nuestros seguidores un espectacular y definitivo final! [i]







R E V I E W S

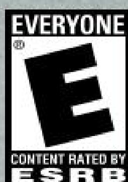
ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años.

Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



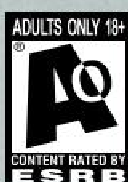
TEEN - Para personas desde 13 años.

Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años.

Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

GANATE

L.A. NOIRE



POR GENTILEZA DE
Electronic Things (electronicthings.com.ar)

sortearemos un original de **LA. NOIRE** para PS3 o Xbox 360 entre todos los luchadores que envíen un email con el subject "LA NOIRE" a:

concursos@irrompibles.com.ar

Por favor, incluí en el mail tu nombre completo, nick en el sitio y teléfono. Sortearemos el juego el viernes 15 de julio de 2011 vía random.org y te lo enviaremos por encomienda a cualquier lugar de la Argentina (sólo válido para residentes en el país).

REVIEWS

29 Crysis 2
33 Dragon Age II
34 SHIFT 2 Unleashed
36 Gemini Rue
37 Top Spin 4
38 Mortal Kombat
42 Total War: SHOGUN 2
44 Fight Night Champion
46 Portal 2

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

CRYSIS 2

Sangre en los ojos



Por Federico Brancaccio | fedehb

AÑO 2007. LA PREGUNTA DE MODA en el mundillo gamer era ¿podés mover Crysis? Y claro, la mayoría de nosotros tuvo que cambiar la PC para correrlo decentemente. Era un FPS impresionante, lleno de posibilidades, tecnológicamente a años luz de la competencia. Su sucesor, ya con miras a múltiples plataformas (salió para X360, PS3 y PC en simultáneo) tiene como objetivo no solamente llenar los zapatos del original, sino además hacerles frente a los otros monstruos del género en consolas: Halo y Killzone. Poca cosa ¿no?



The story so far

Crytek, una compañía alemana iniciada allá por 1999 bajo la guía de Cevat Yerli (hoy un personaje casi tan conocido como John Carmack), actualmente es líder tecnológico en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere. Por ello, cada producto nuevo que saca al mercado siempre genera una expectativa muy grande, particularmente entre los entusiastas del hardware. Como si fuera poco, desde 2004 con Far Cry vienen insinuando una idea de los FPS distinta, incorporándole elementos de sandbox, o sea permitiendo resolver las misiones con cierta libertad de acción.

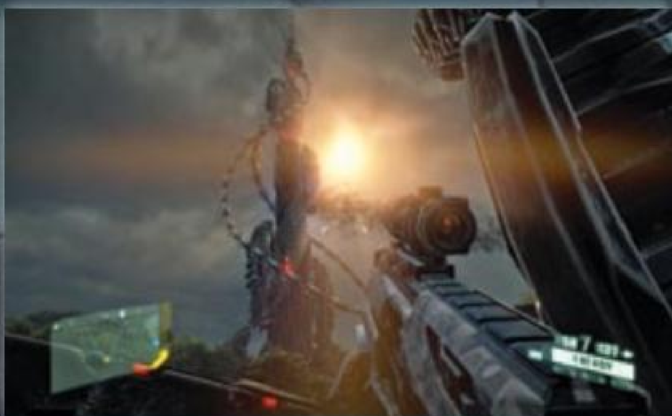
En 2007, con Crysis, llevaron esos conceptos a un punto realmente interesante. En ese sentido, nos encontrábamos con mapas kilométricos, que podíamos estar mucho tiempo recorriéndolos a pie o a bordo de vehículos, atestados de enemigos notablemente inteligentes. El fichín nos ponía en la piel de Nomad, un soldado del equipo Raptor de las fuerzas armadas estadounidenses armado con un futurístico nanosuit, que nos brindaba la posibilidad de hacernos invisibles, resistir el fuego enemigo, correr a velocidad sobrehumana y golpear con una fuerza capaz de derribar a un camión. Se imaginarán desde ya que el combo resultaba extremadamente gratificante. La "historia" (floja, pero muy bien narrada in-game) transcurre en el año 2020, en las selváticas Islas Lingshan (ficticias, el juego las sitúa en las Filipinas), tomadas por una escuadra militar coreana llamada KPA. Estos simpáticos orientales habían secuestrado a un equipo científico, con el objetivo de estudiar lo que parecía ser una antigua civilización alienígena sepultada en las profundidades de las montañas. Nomad integraba el grupo de rescate yanqui, liderado por Prophet (otro supersoldado equipado con el mismo traje que nosotros). Como podrán imaginarse, en la mitad de nuestra misión las cosas se descontrolan, y de allí en adelante tendremos que lidiar también con extraterrestres. Bizarrez y diversión garantizadas.

Un año después del lanzamiento de Crysis, salió una especie de expansión denominada Warhead, que cuenta la historia de Psycho, un compañero de equipo de Nomad y Prophet, a quien le asignaron la recuperación de un contenedor KPA que se sospechaba que contenía una ojiva nuclear, del otro lado de la isla. El argumento era paralelo al del juego original.

Asfalto y caos: La nueva jungla

La secuela nos ubica en New York, en el año 2023. La ciudad está devastada por un arma biológica, denominada Virus Manhattan, aparentemente desencadenada por la civilización alienígena descubierta en Crysis, los Ceph. Hay pánico y anarquía en las calles, lo cual obliga a las fuerzas armadas a declarar un estado de ley marcial.

Encarnamos a Alcatraz, un marine miembro de un grupo militar cuya misión es extraer al Dr. Nathan Gould, quien posee información vital sobre los extraterrestres. Un imprevisto ataque Ceph deja a nuestro protagonista como único superviviente del equipo. Herido e inconsciente, es rescatado por Prophet de una muerte segura. Cuando vuelve en sí, se encuentra con el nanosuit de su salvador en pleno proceso de integración con su ADN. ¿Cómo ocurrió esto? En una repentina visión, el veterano supersoldado le cuenta que él estaba infectado con el virus, dado lo cual decidió renunciar al traje y cedérselo, para luego quitarse la vida. Sin pedirlo, Alcatraz se convirtió en la última esperanza de New York frente a la invasión alienígena.





Redondeando, les anticipamos que la historia posee conexiones con la de Crysis, pero muy pobres, y no cierra por sí misma tampoco. Pero, como en el caso de su predecesor, el juego hace uso de la increíble tecnología del engine para generar momentos de clímax realmente épicos que compensan estas falencias.

Vamos al fichín en sí. La campaña posee una estructura radicalmente distinta si la comparamos con la de mapas gigantes – libertad de acción del original. El diseño de los escenarios, con pasajes más estrechos plagados de enemigos, modifica la receta a tal punto que Crysis 2 se parece más a un FPS clásico que otra cosa. Es más frenético que el anterior, también más claustrofóbico, brutal y desesperante (sobre todo de la segunda mitad del single player en adelante), pero por otro lado sacrifica la mecánica pseudo sandbox que tanto nos gustaba. También incluye conducción de vehículos, pero mucho más limitada, y no es vital.

De yapa, en las transiciones de niveles casi siempre tenemos una pequeña cutscene que nos anticipa cómo va a venir la mano en el siguiente, con una especie de croquis de la parte de la ciudad en la cual nos vamos a mover, y voces en off de los personajes implicados en la misión. Los fans del género seguramente recordarán con nostalgia a Quake II cuando las vean.

Hablemos de los enemigos: por un lado tendremos a los soldados de un escuadrón privado llamado C.E.L.L., empleados de la compañía Crynet (creadora de los nanosuits), quienes trabajan contratados por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos para colaborar en la pacificación de la ciudad. Estos muchachos consideran a Prophet un factor de riesgo biológico y… al vernos con su traje, se imaginarán de qué modo nos van a tratar. La calidad de la IA está un pasito por debajo de los ingeniosos KPA del Crysis original… o sea, intentan rodearnos, pedir refuerzos, apuntan bien y saben si estamos camuflados, pero por otro lado no apelan a los variados recursos que utilizaban aquellos brillantes coreanos para encontrarnos. Otra historia son los Ceph. Ya no se presentan con exoarmaduras solamente, la cosa es bastante más variada ahora. Su comportamiento en batalla es diverso y obviamente depende de la categoría de cada alienígena; por ejemplo, los grunts se mueven a toda velocidad, saltando, trepando y esquivando nuestros disparos, en algún punto



se asemejan a los Skaarj del clásico Unreal. Tienen dos modos de ataque: disparo a distancia y, cuando están lo suficientemente cerca, apelan a unas cuchillas retráctiles que tienen en sus brazos para golpearnos con una fuerza enorme, revolcándonos por el piso. Otro temita a tener en cuenta: si van a utilizar el modo cloak para escapar de ellos, eviten hacerlo en espacios reducidos y salgan de donde estaban a toda velocidad, porque memorizan el último lugar donde los vieron y allí los van a buscar. Los grunt generals son similares, pero poseen escudos que los hacen muy resistentes al daño. Después encontraremos tanks de distinto calibre, desde enormes bichos con armadura, escudo y lanzamisiles, hasta monstruosos exosuits parecidos a los que vimos en el Crysis original. Predeciblemente, su poder de fuego es tremendo, pero su movilidad es limitada. Sin embargo, se convierten en un flor de problema cuando vienen acompañados por sus amiguitos más ágiles. Aquí es donde entra nuestra pericia y sentido común para aprovechar las enormes posibilidades que nos da nuestro nanosuit, ahora en su versión 2.0, que presenta algunas mejoras y un manejo más dinámico, "consolizado". El acceso a los modos armor y cloak (stealth) del mismo puede hacerse desde el clásico menú o asignándole un botón a cada uno, lo cual es más cómodo, sobre todo si utilizamos un pad. Strength y speed ahora se activan automáticamente, el primero si mantenemos presionado el botón de salto o si elegimos pelear cuerpo a cuerpo, y el segundo cuando esprintamos, y por supuesto ambos consumen energía del traje. Atentos a este último aspecto, siempre: administrarla como corresponde es probablemente la clave para sobrevivir ante cualquier situación. A modo de bonus, y además de los upgrades para las armas de fuego que ya teníamos en Crysis (silenciadores, miras, cargadores con más capacidad, etc) en la secuela incorporaron mejoras para el nanosuit, que nos permiten extender algunas habilidades y nos habilitan otras completamente nuevas. El sistema de "compra" de las mismas se basa en un recurso recolectado de los cadáveres alienígenas llamado nano-catalyst... cuanto más grande sea el bicho derrotado, más iremos obteniendo.





Engine, multiplayer y otras yerbas

Crysis 2 utiliza la última versión del motor más avanzado del mercado: el CryEngine 3. Para obtener una óptima compatibilidad con las versiones de consolas, Crytek resignó el soporte de las características de DirectX 11 en la de PC, por el momento, aunque no está descartado que salga en un parche futuro. Sin embargo, no se engañen: el juego audiovisualmente es un auténtico asalto a los sentidos... los gráficos son realmente de lo mejor que se ha visto en cualquier plataforma. Para los usuarios de PC, no se alarmen: los requerimientos son mucho más razonables que los que tuvo el Crysis original en su momento, y a su vez el motor está mejor optimizado, así que si tienen hardware de hoy a dos años atrás seguramente van a poder correrlo en niveles aceptables de detalle.

Los modos multiplayer son seis en total: deathmatch y team deathmatch, un par similares a Capture the Flag y King of the Hill, y dos nuevos llamados Assault y Extraction. Cuentan con el ingrediente adicional de utilizar características del nanosuit para aportarles más diversión, pero a la larga se vuelven monótonos, no cuentan con la variedad ni la comunidad de la competencia (Killzone 3, por ejemplo). Vale mencionar que hay que pulir una serie de temas técnicos con los servers, dado que hay mucho cheating y otros problemillas. Sumado a algunos bugs de la campaña (armas que desaparecen, enemigos invencibles, etc), el multiplayer es en definitiva uno de los aspectos que le restan calidad al producto final.

Concluyendo, si gustan de los fichines de acción en general, Crysis 2 es un producto que no puede faltar en su colección. Tiene algunos problemas, pero Crytek trabaja rápido sacando patches (ya está disponible la versión 1.02), así que estamos seguros de que pronto estarán subsanados. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La esperada (y brutal) secuela del FPS estrella de Crytek.

LO BUENO: Audiovisualmente brillante, campaña con momentos épicos.

LO MALO: Multiplayer poco variado, algunos bugs y el final.

84%

EA | BioWare | RPG | Xbox 360, PlayStation 3, PC, Mac

Por Rodolfo Adrián Laborde | Fito

Dragon Age II

Cuando las primeras partes son demasiado buenas

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

GRANDE FUE NUESTRA DESILUSIÓN cuando, en el comienzo de este nuevo RPG, secuela del grandioso Origins, se nos limitaba a un guerrero (o su par femenino), un mago o un ladrón... humano. Al parecer, atrás habían quedado los tiempos en que podíamos disfrutar de una partida como enano o encarnar a los otrora orgullosos elfos. Todo tenía un porqué, y con el tiempo (y con cerca de 30+ horas de juego) nos fuimos dando cuenta que la trama, de lujo, no hubiese funcionado del mismo modo siendo un enano, con su innata resistencia a la magia.

Notamos al toque que el sistema de inventario, tan bueno en el anterior juego, estaba cambiado y no para mejor, precisamente. Incluso la misión central de la historia de este héroe, Hawke, parece difícil de entrever entre tantas, tantísimas subquests en los pagos de Kirkwall y sus alrededores. Y sin embargo, si dejábamos de lado las odiosas pero inevitables comparaciones entre la increíble primera parte y su secuela, siempre llegábamos a la misma conclusión: Dragon Age II TAMBIÉN está buenísimo; no al nivel de un clásico pero es un caño si te gusta el rol. Gráficos alucinantes que nos trajeron a la memoria durante cuántos años quisimos (soñamos, mejor dicho) ver combates entre una veintena de personajes o más con semejante nivel de detalle. Música tan emotiva que en ocasiones nos arrancó una lagrimita, y que hizo a nuestros corazones valientes saltearse algún bombeo antes de irnos encima del enemigo. Ahora las consecuencias de nuestro accionar son mucho más notables, todo puede cambiar en un abrir y cerrar de ojos y hasta podemos –desde Neverwinter Nights que lo esperábamos– llegar a "los papeles" con algún personaje del sexo opuesto, cosa que era propia de Mass Effect (será que en el futuro la gente es más rápida y caliente). ¡Por fin se nos dio! ¡Gracias, BioWare! Dragon Age II nos ayuda a escoger entre frases agresivas, sarcásticas, románticas y demás por medio de íconos poco y nada intuitivos, pero ¡a no preocuparse! Una vez enterados que la frase con el diamante púrpura es un piropo ya estamos listos para transformarnos en un gran maestro adulador. La interfaz y los menús han sido modificados también, permitiendo una mejor comprensión por parte del jugador, que ahora se encuentra con una pantalla no tan sobrecargada y mapas mucho más claros.



Uno de los detalles más llamativos es el hecho de poder configurar la dificultad y junto con ella los controles, permitiéndonos al momento de entrar en combate agarrarnos de las trenzas como si se tratase de un fichín de acción cualquiera, o uno más estratégico y pensado donde se necesitará repartir órdenes entre nuestros forajidos de turno. Dragon Age II tiene la capacidad de adecuarse al estilo de cada jugador, lo que no es poco.

Puede que BioWare haya metido la pata en pequeños puntos que realmente no necesitaban mayores arreglos. Otros temas en cambio, como la falta total de multiplayer, son lamentables. Y sin embargo, nos encontramos ante un RPG para ponerse de pie. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un RPG sobresaliente que debe vivir a la sombra de una precuela fabulosa.

LO BUENO: Trama, gráficos, banda sonora sublime, árbol de habilidades.

LO MALO: Cero multiplayer, subquests algo ambiguas. Mucho tiempo de carga. No es tan bueno como Dragon Age: Origins.

80%

Por Fernando Coun | Shinjikum





SHIFT 2: Unleashed

Lo que importa es el auto

¿ABURRIDOS DE RECORRER INTERMINABLES CALLES en busca de carreras? ¿Hartos de ver tan solo polvo saliendo del monitor? ¿Cansados de manejar autos que no tienen forma de... autos? Si su respuesta es un triple SÍ entonces dieron con el habitáculo indicado. Slightly Mad Studios nos trae una nueva entrega de SHIFT, universo paralelo dentro Need For Speed. Aunque esta vez sin nombrarlo, como queriendo disimular su origen.

Genesis

Hace exactamente un año y medio vio la luz Need for Speed SHIFT (septiembre, 2009), una rareza en la saga. Después de tres lustros de arcades de carrera –con casi tantas entregas como años transcurridos–, por primera vez Electronic Arts nos puso al volante de manera explícita y brutal. Sin concesiones: precisión y adrenalina pura. Estábamos siendo testigos del nacimiento de una rama dura y profesional dentro de NFS.

The Doors

Todo comienzo requiere de un patrocinador. Los primeros días de abril me contacta el campeón de la Fórmula D, Vaughn Gittin Jr. –"shei-ar" para los amigos– con la intención de que viaje para probar su nuevo Nissan GT-R modificado. No me sorprendió la invitación, pero igualmente me sentí halagado. Charlando en el garaje con JR, le pedí que por favor deshabilitara las ayudas de dirección y frenado, ABS, control de tracción y estabilidad y los cambios automáticos. También mandé a que borraran de la pista la traza ideal pintada que había entrevisto a mi llegada al circuito. Quería sentir cada pieza del auto y descubrir el trazado por mi cuenta. Es cierto que no tenía experiencia (XP) –ni dinero– pero eso cambió después de un par vueltas.

B.B. King

Los elogios no se hicieron esperar por lo que me recomendaron que vaya al concesionario más cercano para adquirir un auto clase D y así dar inicio a mi ascenso a la colina. Decidí







seguir el consejo y, con lo obtenido en las pruebas –los micos no nos movemos solo por caridad–, adquirí un modesto Nissan Silvia spec.R Aero.

Competí en Asia, EE.UU. y Europa. En la calle y en autódromos. Contra otros cacharros o contra el reloj. Controlando la tracción o derrapando. Siempre bloqueando en las frenadas. Compré mejoras para mi coche hasta dejarlo irreconocible. Ajusté los reglajes en todos sus aspectos. Lo pintarrajeé y le pegué kalkitos por todos lados. Me compré nuevos bólidos, me gané otros, vendí un par. Gané. Perdí. Perdí. Perdí. Gané. Perdí. Pero logré llegar al campeonato de la GT1. El resto es historia.

Black Sabbath

Tengo que reconocer que me costó encontrar el punto de equilibrio en el control. En un comienzo el retardo entre el movimiento del volante real y el virtual era notable, hasta que optimicé la configuración de video para logar no menos de 40 fps. A partir de ahí, la diferencia era despreciable.

Como novedad, a la clásica cámara de la cabina se añadió la de casco, que incorpora un movimiento similar al que realiza la cabeza cuando está sometida a la fuerza G. No pude acostumbrarme ya que al cambiar constantemente el punto de referencia del auto con respecto a la pista, se me hacía bastante difícil calcular el radio de giro ideal.

Incorporaron además carreras nocturnas. Podríamos decir que estamos frente a un nuevo género, el "horror driving". A diferencia de un circuito de la F1 como Singapur, por ejemplo, donde se cuenta con iluminación artificial, en SHIFT 2 los únicos haces de luz parten de nuestro auto y de los contrincantes. Tensión y suspenso ante cada curva asesina.

Village People

Cada auto de los más de 100 disponibles que van de las categorías D hasta la GT1 –pasando por las C, B, A y GT3– tiene diferencias palpables a la hora de manejarlo. Los hay suaves y lentos, pero también nerviosos y rápidos hasta el punto de hacer borrosa nuestra visión. ¡Y no se les vaya a ocurrir chocar porque sí! Si ven todo en un blanco y negro difuso, no es ni su vista ni su monitor. Tampoco esperen retornar rápidamente a la carrera ni salir ilesos. El modelo de daños es tal que podremos ver el despiece completo desparramado, aunque nunca sepamos exactamente lo que está fallando, a falta de un indicador.

Los detalles gráficos y sonoros son otros de los puntos fuertes del juego. Los interiores con los movimientos de luces y sombras, las partículas que se adhieren al parabrisas, los reflejos en la chapa y tablero, el sonido de cada motor y los desperfectos mecánicos generados por los golpes, por sólo nombrar algunos de los más sobresalientes. ¡Hasta el espejo retrovisor vibra! Mención especial al esmero puesto en determinadas curvas... femeninas.

Alcatrazz

La fiereza de los competidores artificiales no tiene nada que envidiarle a la encontrada en las partidas online, haciendo que por momentos nos veamos más preocupados por escapar del paragolpes enemigo que por seguir el recorrido ideal. Esto realmente representa un problema, ya que al menor toque lo más probable es que terminemos revolcados en la leca y perdamos varias posiciones.

Por demás recomendable. Los espero "in position" para hacernos amigos y así patear los traseros de aquellos que confunden una carrera de autos con una partida de Quake. ¿Mi ID? Shinjikum. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El juego de carreras en circuito de 2011.

LO BUENO: El esmero puesto en los detalles gráficos. Las diferencias en el manejo entre cada coche.

LO MALO: La saña conque oponentes reales y virtuales encaran las competencias. Falta de indicador de daño.

80%







Another one of their grunts...

Wadjet Eye | Joshua Nuernberger | Aventura Gráfica | PC

Por Adrián Schiariti | Adrian

Gemini Rue

Otra perlita del desarrollo indie



AZRIEL PUEDE SENTIR la pesadez de la lluvia empapando sus hombros y el constante sonido al precipitarse sobre Barracus. La noche es fría y oscura, las calles están casi desoladas, como si él fuese el único individuo en ese lado de la perpetua galaxia. Sabe que no quiere estar ahí, sabe que no estaría ahí si no fuese por su pasado. Un pasado al que todavía intenta aferrarse para no olvidar...

Gemini Rue hace su aparición como una aventura gráfica noir en épocas donde nadie pensaría que las aventuras gráficas podrían volver a florecer más allá de lo que está haciendo Telltale. Pero Joshua Nuernberger –un estudiante de la UCLA originario de California– supo hacer relucir su pequeña maravilla pixelada y demostrar que el único impedimento para el éxito en el género es la imaginación. La aventura ganó un amplio reconocimiento y ahora fue publicada por Wadjet Eye Games.



Azriel Odin es un detective cuyo objetivo principal es encontrar a su hermano desaparecido. Las principales pistas las encuentra en Barracus, donde debe reunirse con un viejo amigo que puede proveerle información para comenzar su pesquisa. En el juego nos valemos del mouse para indicarle a nuestro personaje dónde dirigirse. Un pequeño menú de interacción con cuatro posibles acciones (mirar, usar, hablar, patear) sumado a los ítems que transportemos aparecerá si cliqueamos en algún objeto que permita interacción. Asimismo, el Comunicador de Azriel está siempre presente en la esquina superior izquierda de la pantalla, permitiéndonos hacer llamados o guardar notas para futuras indagaciones. A lo largo del juego, el trabajo va a ser detectivesco: hay que hablar con varias personas más de una vez y optar, desde el menú que se genera al interactuar con alguien, entre varios tipos de diálogo para llegar a lo que queremos saber (a veces hasta mintiendo).

La segunda faceta del juego es la del hermano de Azriel. Vamos a ir "saltando" entre la historia de éste, quien debe escapar de un centro de rehabilitación para criminales, y la de su hermano; esto le brinda a la aventura más dinamismo y permite cambiar de personaje en caso de que nos trabemos en alguna parte.

Los escenarios del juego están pintados a mano usando pixel art. Algo destacable no sólo por hacer conseguido un ambiente sublime sino también por hacernos sentir que el juego parece hecho en DOS, como en las épocas en las que el género reinaba. En cuanto al sonido, todos los personajes tienen voz propia, y la mayoría del tiempo está actuada muy bien, aunque a veces el "reciclaje" corta un poco la inmersión. En cuanto a la música, los 25 temas que componen la banda sonora crean una atmósfera espectacular, aportando serenidad tanto como tensión cuando hace falta.

Gemini Rue brilla por sí misma. Es una aventura gráfica clásica, una gran historia, y no hay diferencia si se juega hoy o hace diez años. Atrapa desde el inicio, obliga a investigar y hasta incluye tiroteos contra los malos. Totalmente recomendable para el aventurero intergaláctico de vieja cepa. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una aventura gráfica noir, en pixel art y con una historia intrigante.

LO BUENO: La atmósfera, la música, la evolución de la historia.

LO MALO: Algunas voces, el menú de acción es incómodo, difícil distinguir objetos a causa del pixelazo excesivo.

85%

Por Leandro A. Venturini | dioxido

Top Spin 4

¡Amor por la raqueta!



2K SPORTS NOS HA HECHO esperar casi tres años por un nuevo Top Spin. Aunque ilusionados como novias primerizas, realmente pensábamos que nada podría superar a sus tres predecesores. ¡Pero qué equivocados estábamos! ¿Este es el mejor juego de tenis de todos los tiempos? ¡Agarren sus raquetas y entremos!

Llegamos al juego con ansias de probarlo y nos encontramos con un menú simple y efectivo. Dentro de los modos de juego, podemos jugar una "simple partida", el modo "Carrera", donde haremos de nuestro jugador una estrella del tenis mundial, y el modo "El rey de la Pista", donde nos deleitaremos con algunos mini juegos para fichinear con los amigos. Además, hay un modo online.

En el modo Carrera es donde más tiempo pasamos delante de la consola. La cosa es crear un jugador para llevarlo hasta un máximo nivel de 20. Es deber deportivo mejorar en cada nivel las boleas, el juego de fondo agresivo, o el de fondo defensivo. Cada tipo de nivel cambia la forma de juego y los golpes completamente, haciendo que cada jugador nuevo sea único según cómo lo nivelemos.

Las caras, los estadios –bueh, Buenos Aires no es muy parecido al Parque Roca– y todo lo que se refiera a gráficas, es de lo mejor visto en juegos de tenis. Con respecto a la física, movimientos, golpes, la famosa pelotita amarilla... ¡Es como ver un partido de tenis sentado en el sillón! Tanto que para quienes hemos jugado al tenis alguna vez en nuestras sedentarias vidas, la posición del cuerpo, los pies y raqueta al realizar drops, top spin, boleas, globos o revés... son calcados. En este aspecto, Top Spin 4 es el rey de la colina en cuanto a juegos de tenis, ya que ha simplificado los controles. Solo tendremos que aprender cuándo soltar el botón y en qué momento exacto luego del rebote de la pelotita se debe pegarle, ¡nada fácil!

Probar el PS Move, en esta ocasión en la versión de PS3, ha sido un camino a medio recorrer... y es que hubiese estado buenísimo que Top Spin 4 imitara lo que en la Wii ha generado el viejo Wii Sports con su tenis. Aquí no podemos controlar hacia dónde irá la pelotita con el Motion Controller, sino que lo controlamos con el Navigator o un SixAxis en la otra mano. Con el Motion solo podemos darle efecto, que lo toma a la perfección.

Es posible seleccionar entre 25 deportistas recreados en sus facciones y movimientos. Hay jugadores históricos como Sampras, Lendl y Agassi. De los 25 tenistas, sólo siete son mujeres. Además de estos, se puede utilizar deportistas creados en el modo Carrera para jugar Online.

En cuanto al modo multiplayer en línea, debemos destacar que mucho tiene que ver la experiencia del jugador y su nivel a la hora de ganar los partidos, ya que todo se basa en el puntaje y las características de cada tenista.



Podemos finalizar diciendo.... ¡vayan a comprarlo ya! Si les gusta el tenis y no son unos cobardikas, los esperamos en el foro para armar partidas online de Top Spin 4, ¡amor puro! ¡Ahora sí, sin dudas, el mejor juego de tenis de todos los tiempos! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor juego de tenis de todos los tiempos.

LO BUENO: Movimientos, física, estadios.

LO MALO: No hay ningún tenista latinoamericano.

90%

Por Esteban Echeverría | Kaliban13

Mortal Kombat

¡MK no muere! Respawnea





MUCHA ONDA. Este término tan ochentoso cuadra perfecto con la descripción del nuevo Mortal Kombat. Falta jugar y salir para Pumper Nick y estamos hechos. Pero la realidad es que el calendario marca el 2011, estamos grandes y la hamburguesería del hipopótamo se fundió. ¡Pero, mikos! [trompetas] ¡El f&%#ing MK ha vuelto! Y sin numerito... Mortal Kombat, a secas. Con su estética cutre, grasuna, gore y clase B, como siempre, pero esta vez con toda la onda y mucha clase.



Aquí tenemos nuestro viejo y querido juego cabeza por excelencia, los chongos vestidos de ninjas a colores, las minitas semidesnudas, y los pelados con problemas de ortodoncia. El locutor afectado con sus: Fatality!, Babality!, Flawless Victory!, Finish Him!, el sombrero de Rayden y el puterío de siempre entre Scorpion y Sub-Zero. ¡Pero esta vez y como nunca desde ULTIMATE MK III, se pusieron las pilas, y cómo!

Los muchachos de Warner se venían mandando mocos hace rato con una de las franquicias más famosas de los juegos de lucha, una y otra vez metían la pata o mandaban fruta... "¡Total vende iguaaaal!", escuchábase a los gordos empresarios contando billetes en sus jacuzzis. Pero tocaron fondo, y un día el Joker y Linterna Verde estaban peleando contra Baraka y Sonya Blade... ¡PLOP!

Mientras tanto, del otro lado del charco, Capcom estaba redefiniendo la franquicia más importante del género con Street Fighter IV. No solo redefinía el juego sino que volvía a la lucha 2D, pero con personajes y escenarios 3D, y les salió redondo, a nivel calidad y negocio. Al ver el resultado de la competencia, los dueños de la franquicia norteamericana llamaron a Netherealm Studios, e imitando a los japoneses comenzaron el re-génesis del querido Mortal Kombat que tenemos ahora en nuestras manos. Les salió muy bien.

Get over here!!

Una bomba, mikos. Es todo lo que queríamos y más. Lo primero que llama la atención es el modo Historia. Muestra una narración cinematográfica que involucra a todos los personajes jugables (treinta aproximadamente, contando los desbloqueables y sin contar los descar-



gables pagos). Lo de siempre, Rayden y los campeones humanos tratando de proteger la Tierra de los chongos del mundo exterior, Shao Kahn y sus aliados del infierno. Pero como particularidad, y para subrayar que este juego es un reinicio, la historia comienza de cero. La vieja y repetida cantinela del bien contra el mal está más que bien contada, los combates se sienten naturales intercalados en el relato. También es una excelente forma de ir probando todos los personajes. Es típico en estos juegos que uno se encariñe y se decida por dos o tres luchadores, los juegue y use hasta el hartazgo (en mi vida con los MK, siempre jugué más con Sub-Zero y Scorpion, y poco o nada con Johnny Cage o Kung Lao) pero en este modo, y por querer saber qué sigue en la historia, uno tiene que controlar a Kano o Sonya Blade. Así uno se da cuenta que son personajes interesantes para controlar. Realmente, este modo Historia –de una duración aproximada de 6 horas– es algo de agradecer. Ojalá Street Fighter, Tekken y otros lo tomen como ejemplo.

También tenemos el clásico modo Torneo, donde vamos subiendo por la torre de fotitos de los personajes, enfrentando a cada uno hasta llegar a la final. Esta vez tenemos además la posibilidad de competir en modo TAG, con combinaciones sangrientas según qué pareja de personajes elijamos, un agregado que le sienta de maravilla a este renovado MK.

Y para darle más vida a la cosa, hay "Desafío de suerte", "Desafío de fuerza", "Desafío de reflejos", "Desafío de golpes", una serie de minijuegos –algunos más divertidos que otros– que ayudan a darle variedad a la conocida fórmula.

Otro interesante y adictivo modo es la "Torre de los retos": más de 300 pruebas para completar con distintas limitaciones. En algunas solo podremos utilizar un golpe específico, en otras hay una limitación de tiempo, en otras solo se puede hacer daño al contrincante bajo un haz de luz, etc... muy divertido y variado.

En la Torre de los retos, en el modo Historia y en los distintos modos de combate, se ganan monedas de oro





EL GRIEGO LOCO

Gracias a la exclusividad en PS3, Kratos ta como loco en el nuevo MK. Pocas veces un personaje entra tan perfecto en un universo en el cual no tiene un catzo que ver. Pero qué mejor para el pelado que un lugar donde las decapitaciones, los cuerpos mutilados y la sangre chorreando de las paredes sea moneda corriente. El espartano se mueve con comodidad en MK, con movimientos especiales y armas que cosechó en los tres GoW, más fatalities que le sientan de maravilla. Hay un gran trabajo de modelado y texturizado, se nota que lo cuidaron como la estrella mimada de Sony que es... y la tarasca que abran puesto, por supuesto.

que pueden usarse en la "Kripta", un lugar donde comprar distintos extras: trajes alternativos, bocetos de arte conceptual y nuevos fatalities. Los bocetos y los trajes pueden visualizarse en todo su esplendor en una especie de galería interactiva llamada Nekropolis; ahí podemos ver a cada uno de los personajes con sus ropas y biografías, y con el daño infringido en las batallas.

Con respecto al sistema de combate, este MK vuelve a sus mejores momentos, al punto cúlmine de la personalidad de la franquicia. Combos aéreos y terrestres, estrategia milimétrica en el momento de acertar una patada voladora o los uppercut, todos los movimientos clásicos de los personajes ya conocidos están ahí y mejor retratados que nunca. El principal añadido al sistema de combate es el ataque X-RAY. Básicamente, es el ULTRA de los Street Fighter; una barra se va llenando con los golpes que damos y recibimos, y sirve para dos cosas: para potenciar los ataques especiales o, cuando está completa, ejecutar el ataque X-RAY. Este ataque es, por lo menos, ESPECTACULAR, y uno no se cansa nunca de verlo. Cada personaje tiene un ataque X-RAY diferente. Cuando lo conectás, se desata una secuencia devastadora en donde vemos cómo los huesos se quiebran, el cráneo se resquebraja, los órganos saltan en pedazos y los dientes vuelan... una locura. Más allá de lo espectacular de estas secuencias, el ataque X-RAY incide mucho en las peleas, ya que es un factor estratégico en los combates. En algunos casos, llega a sacar el 50 % de energía del contrincante (o la nuestra... ouch).





¡BUUUUH, PSN!

Lamentablemente, no pudimos disfrutar del modo Online y sus virtudes, que sabemos que son muchas por la variedad de modos de juego. La razón es que optamos por la versión de PlayStation 3, y PSN se encontraba en proceso de mantenimiento en el momento de revisar el juego (iban 7 días sin PSN al momento de cerrar esta revista). De paso, aprovechamos para criticar duramente la implementación del código para jugar online en MK. El juego viene con un código que solo puede usar el comprador de la copia. Ya relacionados el código y el usuario de PSN, NINGÚN otro usuario podrá jugar online con esa copia del juego. Esperemos que otras compañías no tomen el ejemplo.

Guarda que salpica

Técnicamente, MK no descolla como otros títulos, principalmente porque peca de algún que otro desequilibrio gráfico. Los Ninjas, por ejemplo, lucen espectaculares, en especial Scorpion, Noob Saibot y Ermac, pero en el caso de algunos personajes con pocas pilchas como Liu Kang o Johnny Cage, se ven feos; se nota bastante en el modo Historia, cuando la cámara les hace planos cercanos, pero en el juego se ven muy bien, así que no es demasiado grave. En general, el conjunto de modelados y texturizados es muy bueno y en algunos casos excelente. Es muy impresionante también cómo los personajes se van dañando y lastimando mientras avanzan los combates. A lo largo de los rounds se va notando cómo la piel y la ropa se deterioran, hasta llegar un punto donde se puede ver algún hueso sobresalido, o que faltan ojos y músculos. Zarpado.

FINISH HIM!

Los fatalities son espeluznantes. El detalle es enfermizo y ahora son retratados de forma más cinematográfica. Vemos la carne y las costillas separándose ante la cámara mientras Kung Lao se acomoda su filoso sombrero, o Scorpion cortando con su espada en rebanadas un cuerpo, y en cada corte se modifica el ángulo de cámara, excelente. En el caso de PS3 que viene con modo 3D estereoscopico... tenés que jugar con pelela.

Por otro lado, los escenarios son espectaculares y de una variedad enorme, llegando a un aproximado de 30. Clásicos como "The Pit", "Living Forest" o "Goro's Lair" lucen más vivos que nunca y todos mantienen sus fatalities de escenario.

El sonido, como siempre, es impresionante y realista. Algunos fatalities se potencian al escuchar los gritos de dolor. En ciertos escenarios como el Coliseo se escucha a la multitud clamando por sangre, y las voces de los protagonistas suenan igual que siempre.

Por otra parte, faltan algunos de los temas clásicos de la franquicia y algunos menús y minijuegos suenan un poco vacíos... nada grave.



En definitiva, este es el Mortal Kombat que todos esperábamos. Sangre, huesos quebrados, decapitaciones y humillaciones, todo dentro de un contexto de reinvención de una de las grandes sagas de los juegos de Lucha, y con uno de los elencos de personajes más carismáticos de la historia de los videojuegos.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: ¡Mortal Kombat! ¡Y está bueno de nuevo!

LO BUENO: Mantiene la esencia que nunca tendría que haber perdido. La chapa de los personajes. Extras.

LO MALO: Algún que otro modelado de personaje. El código para el Online... feo.

87%

Por Rodrigo Peláez | Rolo



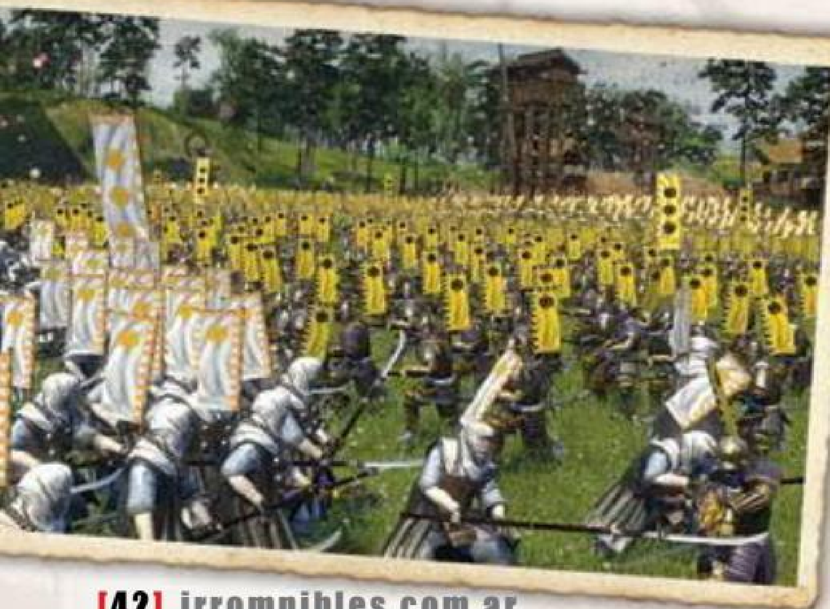
将軍 SHOGUN 2 TOTAL WAR™

El regreso del RTS con más onda

HACE 10 AÑOS TUVE EL HONOR de hacer la review del primer Total War: SHOGUN para Xtreme PC (y gracias a esa review todavía exhibo orgulloso en mi repisa el pack original). Ahora me tocó revisar la tan esperada secuela de mi RTS favorito. Veamos pues qué cambios y mejoras trae, mis queridos aspirantes a samurai.

Genesis

Hm. El trasfondo histórico (correctísimo, ya que recrea las últimas etapas de las guerras civiles en Japón, período más conocido como Sengoku Jidai) es el mismo que en el primer SHOGUN: los Ashikaga acaban de caer y ahora todos los señores feudales quieren transformarse en la autoridad máxima del Japón Feudal, o sea... ¡el Shogun! Para ello, elegimos un clan histórico y haciendo uso de los recursos naturales de nuestros territorios –y de aquellos que... anexemos–, el poderío e inexpugnabilidad de los castillos, el balance de los diferentes tipos de tropas y nuestra flota, deberemos eliminar a todos los rivales y llevar la paz a las tierras niponas... o matar a todos en el intento.



Las tropas se conforman por guerreros a pie, a caballo, con naginata (lanza pesada), con katanas, con lanzas livianas, formadas por campesinos enclenques, o valientes y suicidas samurais, y un largo etcétera. Las unidades especiales cumplen un rol desequilibrante (los tan venerados ninja vuelven al ruedo pero... ¡no están solos! sorpresa-sorpresa) y por supuesto hay nuevos agregados: unidades "héroe" con características únicas. Es posible levelear de manera muy simple personajes que se mueven por el mapa táctico, por ejemplo, haciendo que nuestro ninja favorito se especialice en asesinato en vez de sabotaje; lo mismo con los monjes o nuestra "policía secreta", entre otros.

Very diplomatic, diría Mick Jagger

El aspecto de la diplomacia del juego ha sido mejorado significativamente: ¡Por fin los otros clanes parecen tomar decisiones racionales en lo que respecta a los acuerdos comerciales y militares! No más lograr la paz con ellos para que la rompan en el turno siguiente porque sí. Esto era MUY frustrante en el primer TW, ¿se acuerdan los más veteranos? ¿Fonsi? También se las apañan para emplear agentes y hacernos la vida difícil, tanto en el ya conocido mapa táctico como con sus ejércitos en el campo de batalla.

Hay que tener especial atención en cómo manejamos nuestros acuerdos diplomáticos: si les ofrecemos mucho dinero para cerrar tratos comerciales o militares por ejemplo (otra mejora con respecto al primer Total War) pueden creernos débiles, envalentonarse, y atacarnos poco después.

Las buenas noticias: contamos con agentes que son capaces de cambiar el curso de una campaña e incluso el juego completo con habilidades como el sabotaje, el asesinato, el soborno y la desmoralización de los ejércitos enemigos para ayudarnos a... "empujar" un paso más allá nuestras estratagemas. Si no logramos matar a un rival, puede que nuestro agente logre herirlo y así retrasar su



avanzada. En la primera versión era un todo o nada.

Las malas noticias: la IA cuenta con las mismas herramientas y no dudará en usarlas.

¡Ayyy pero mirá qué graaande!

Los gráficos se zarpan de buenos. MAL. Los directores de arte y los artistas gráficos de Creative Assembly hicieron su trabajo con un nivel de profesionalismo pocas veces visto: el mapa estratégico, el campo de batalla, los escenarios, las unidades, hasta la enciclopedia tiene puro amor gráfico. Todo con una pincelada de inspiración japonesa. Excelente.



No hay nada más lindo que hacer zoom in y out durante las batallas para apreciar todo nuestro poderío militar en acción (y darle órdenes, que si te quedás mirando mucho rato sin hacer nada te pasan por arriba, chaval) o meter la cámara en medio de una refriega para ver a nuestro enemigo desparramado por el campo de batalla mientras la caballería lo pisotea sin demasiados miramientos.

Las puestas de sol, la nieve y la lluvia se ven como nunca e influyen en el resultado de la contienda (la puesta de sol no, aunque en una partida multiplayer con Moki, sus tropas interrumpieron la pelea para sacar unas cestas de picnic y merendar mirando el atardecer).



El sonido tiene lo suyo también. Los discursos de los generales te ponen la piel de gallina y están bien actuados. La melodía japonesa que acompaña el juego fue muy estudiada. Pensé que iba a enloquecerme luego de algunas horas pero no, no molesta en lo absoluto. ¡Cada vez que le damos una orden a una unidad especial o a un destacamento, nos responden en un glorioso japonés! (Seguramente nos insultan o algo). El juego puede jugarse en castellano también, pero bueno... el tono gallego está ahí presente complicándolo todo.

Moraleja, pequeño saltamontes...

Total War: SHOGUN 2 es el mejor juego de la serie Total War. Punto. La Inteligencia Artificial está muy bien lograda y nos va a hacer transpirar más de una vez. Y como en general usan la lógica, uno puede armar alianzas con las distintas facciones previendo acontecimientos futuros, cosa que antes era imposible de hacer.



Gráficos repletos de glamour, un sonido inmersivo y un multiplayer del amor es lo que nos promete (y cumple) este RTS. Si quieren sufrir, además, sólo investiguen qué incluye la edición de coleccionista (que, dicho sea de paso, Amazon.com NO importa a estas pampas, damn!).

Nosotros, los amantes de todo lo nipón, estamos viendo de qué descabellada manera podemos meterle el guante a esa edición de lujo.

He dicho. [i]

[IRROMPIBLES]	www.irrompibles.com.ar
QUÉ ONDA: La vuelta a lo grande del RTS que empezó con la saga Total War.	
LO BUENO: Los gráficos. El sonido. La jugabilidad. La temática. Y los ninja, claro.	90%
LO MALO: Tiene algún que otra glitch gráfico. Serruchitos que Creative Assembly prometió arreglar.	

EA Sports | EA Canada | Deportes (Boxeo) | X360, PS3

Por Ignacio J. Salizzi | Nakio 360



Fight Night Champion

La serie que le hace honor al boxeo sigue en el ring



LOS JUEGOS DE BOXEO, dentro del mundo de los fichines deportivos, siempre fueron los más embolantes. Acartonados y chatos, que se podían jugar con un amigo a lo sumo durante un par de horas y después a otra cosa. ¿Por qué? Muy sencillo: eran repetitivos, poco ingeniosos y explotaban constantemente los mismos features, como crear a nuestro propio boxeador haciendo que mida 3 metros y pese 40 kilos. Luego eso cambió.

Si uno se pone a pensar, posiblemente el juego más recordado de esta disciplina sea el Super Punch-Out!! –un verdadero juegazo de SNES recomendable 100 % para los que no lo hayan probado– pero que estaba muy lejos de ser un verdadero simulador de boxeo. Recién con la llegada de Fight Night 2004 de EA Sports (Xbox, PS2), quedamos todos knock-out. Estas ideas fueron las primeras que se me vinieron a la cabeza cuando desde la redacción me dijeron: vas a hacer una review de Fight Night Champion. Y bueh, dije, mientras siga zafando de hacer reviews de juegos de Barbie, todo va a estar bien. [N.de Ed.: ¡No le den ideas ya saben a quién!]

La serie Fight Night (nada que ver con aquel Fight Night ochentoso de Atari y C64 que supo publicar Accolade) ya tiene cuatro "rounds" y esta vendría a ser la quinta entrega. ¿Qué podría agregar a una serie que ya es un clásico del boxeo? Ahhh. ¡Ting, ting! Se subtitula Champion porque ese modo es la vedette del nuevo capítulo de la franquicia. Una excelente cinemática da forma a una película que se alterna con los combates contando la historia de un boxeador, Andre Bishop, una especie de Rocky Balboa frustrado que va a la cárcel y que deberá pasar por todas las situaciones necesarias para convertirse en campeón mundial.

Realmente es muy interesante la propuesta que presenta el gameplay. Inclusive con lo que debería ser una obviedad en todos los juegos de boxeo. A unos gráficos casi inmejorables y controles intuitivos, Fight Night Champion agrega la posibilidad de knockear a nuestro adversario de un solo golpe. Por lo tanto, rompe con el esquema de los juegos de pelea en los cuales cuanto más "repartimos" más fácil es ganar. No importa cuánto estemos "cobrando", un solo golpe bien puesto en el momento correcto es suficiente para terminar el combate. Cabe destacar que esta situación se presenta muy de vez en cuando y que está en nosotros la oportunidad de aprovecharla. A su vez, es muy importante tener en cuenta que esta realidad se puede dar a la inversa y seamos nosotros los que terminemos en el piso.

MODOS DE JUEGOS

Además del modo Champion, nos encontramos con otros como el de exhibición –contra otro mico o contra la máquina– donde se puede seleccionar los boxeadores y el lugar de la pelea. El modo Legacy es el típico de estos fichines, en los cuales creamos un boxeador desde cero y lo llevamos al estrellato para convertirlo en la próxima Hiena Barrios (ok, mal ejemplo). Por último, nos encontramos con el modo Training, en el cual podremos practicar junto a sparrings y otros tipos de objetos con el fin de mejorar nuestras skills.

Los gráficos, la música, la cinemática y la narrativa hacen de este EL juego de boxeo hoy por hoy, así que para los amantes del deporte o para aquellos que tienen muchas presiones y buscan desquitarse con algo, a darle duro a Fight Night Champion. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un verdadero simulador de boxeo ahora con historia.

LO BUENO: La jugabilidad, los gráficos, los diálogos y las cinemáticas del modo Champion.

LO MALO: El extenso tiempo de carga entre pantalla y pantalla. El referí molesta bastante.

86%

Electronic Arts Netherlands | Electronic Arts | Deportes | iOS

Por Sebastián Di Nardo | Moki

Fight Night Champion

¡Córtame la retina display, Polly!

NO SÉ SI ES TRANSPIRACIÓN o aceite, me siento pegajoso y gruesas gotas de sudor corren por mi frente para meterse en mis ojos. Es mi primera pelea y estoy nervioso. Mi oponente lo sabe y me baila un reggaeton en el ring sacudiento los guantes, con su mejor cara de "pegame si podés". Me está haciendo calentar. ¿Qué es esto? ¿Una guía de cómo son los golpes? ¡Fuera! Lo único que quiero es bajarle los dientes a este petinto y hacerle escupir el protector... pero por la cola.

¿Quién dijo que Tyson no entra en el bolsillo?

Los fichines de boxeo son una debilidad oculta y no pude evitar caer en la tentación cuando descubrí esta versión para iPhone. La mejor parte es que el teléfono va a todas partes en nuestro bolsillo y con él el cuadrilátero virtual. Lo necesitaba.

¿Pelea rápida? Nah. Eso es para niñas. Yo quiero ser un grande, un titán del cuadrilátero. Quiero que me tengan tanto miedo que les escurra caca de sus pantalones al verme. Sí, señor... yo quiero el modo Leyenda y convertirme en un campeón.

Además de crear a mi luchador, puedo entrenarlo y prepararlo para cada combate con tres opciones básicas. Pero la clave es memorizar los comandos para cada uno de los golpes y encontrar el timing para saber en qué momento cubrirse y en qué momento golpear.

Es difícil hablar de Fight Night Champion sin emocionarse. Allí estaba mi luchador, golpeándose los guantes y saltando frente a su adversario canchero. Primer grave error: Confiarse.

Salí con él al cuadrilátero como una especie de demonio de Tasmania, corriendo enloquecido y tirando una nube de golpes exactamente iguales. Estaba clarísimo que ni siquiera había tenido la paciencia necesaria para aprender los golpes básicos. Segundo grave error. Mi adversario esquivó y cubrió con calma todos mis ataquitos y para cuando quedé agotado me acomodó cuatro ganchos y besé la lona un minuto antes de terminar el primer round. Pude ver repeticiones en cámara lenta y desde todos los ángulos del racimo de puñetazos mortales que convirtió mi nariz en un envase de Cindor. Chorros de "chocolate" y sudor volaban por el aire mientras la cara se desformaba con una mueca de dolor. Caí como una bolsa de "puré Chef" (una bolsa de papas, hecho polvo y con perspectivas a convertirme en puré en los próximos minutos). El árbitro contaba mientras yo trataba de enfocar mi vista, preguntándome que pasó.

Entre rounds trataron de recomponerme en el rincón de manera automática, pero preferí hacerlo manualmente para enderezar mi maltrecha nariz. En lugar de repartir mis puntos entre la energía, la vitalidad, aposté a reponer mis heridas y cortes. Pero eso no me salvó de mi fatal destino. Volví a abrazarme con la lona dos veces más hasta que los jueces decidieron que mi cuerpo ya no podía soportar más castigo.

Sería ideal un tutorial "apruebadeimpacientes" para comprender mejor el complejo sistema de defensa y combinaciones de golpe. Pese a eso, estamos ante el mejor juego de boxeo móvil hasta la fecha. Impresionantes gráficos y un sonido impecable. Ahora si me disculpan tengo una nariz que romper y un honor que recomponer. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor juego de Boxeo móvil.

LO BUENO: Acción, gráficos impresionantes y un completísimo combo de puñetazos, sudor y sangre.

LO MALO: Falta un buen tutorial.

85%



Por Juan José Stanizzo | Asrafil

PORTAL 2



It's been a long time, you monster

Valve nos entregó hace casi cuatro años un título que acaparó toda la atención de la industria de los videojuegos y demostró que es posible seguir innovando, seguir sorprendiendo en formas que solo nuestros queridos fichines pueden hacer. Es evidente que en otro medio, algo como esto no hubiera funcionado. Pero no es fácil vivir con el legado del sorprendente Portal. ¿Cómo pudo esta esperadísima secuela sobrevivir a la expectativa generada?

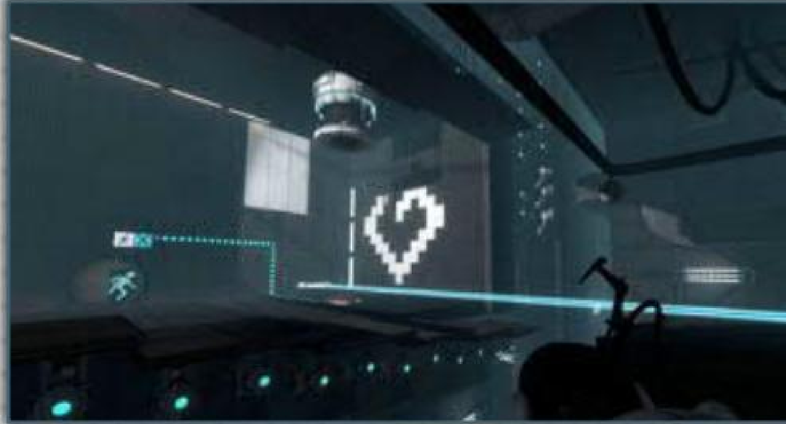
LAS SECUELAS DE LOS CLÁSICOS siempre son difíciles de realizar y, mientras más pasa el tiempo, mayor es la expectativa que se crea en torno a la continuación. Valve lo sabe, lo experimentó en carne propia con Half-Life 2. Por eso es que estaría preparado para este desafío, y empezó a calentar los motores por cuenta propia, con una campaña de marketing en la cual se unió con varios desarrolladores indie para ocultar pistas de Portal 2 dentro de los juegos mismos. Incluso dio la chance de adelantar el lanzamiento de su juego si los gamers jugaban a los fichines de estos desarrolladores independientes. Toda esta vorágine llevó, finalmente, a que alrededor de la 01:00 am del martes 19 de abril, Portal 2 fuera habilitado en Steam (mismo día que Skynet, ¿casualidad?).

Reboot secuence initiated

El miércoles se trabaja, pero eso ya no importaba, Portal 2 tenía que ser jugado esa misma noche y así fue. Instantáneamente, nos ponemos de vuelta en el rol de Chell. Poco recordamos de cómo llegamos al cuarto donde nos despertamos. Lo último que vimos fue el cielo luego de eliminar a GLaDOS, y los escombros de la explosión. Un breve momento de libertad y nuevamente al encierro. Pero para empeorar las cosas, al intentar huir nuevamente de la instalación, con la ayuda de un simpático personality core llamado Wheatley, GLaDOS se reinicia y las pruebas comienzan de nuevo.

Por suerte, nuestra querida I.A. volvió con su humor intacto; incluso un poco más acido, probablemente porque la matamos un juego atrás. Al comienzo, todo resulta familiar, si bien con el entorno un poco destruido. Los cuartos de prueba empiezan con desafíos conocidos, pero de a poco nos vamos encontrando con elementos nuevos. Antes de seguir, aprovechamos la mención de los niveles para hablar de ellos.

Desde el comienzo hasta el final, todos y cada uno están hechos con un detalle admirable. Muchas veces, nuestra enemiga estará dándole los retoques finales mientras nosotros miramos alrededor. Al igual que en su precuela, muchos tienen cuartos ocultos con sorpresas que vale la pena buscar.



Sin embargo, en un juego de esta calidad nos ponemos detallistas y exigimos lo máximo. Por eso, se le puede criticar una baja en la dificultad con respecto a su antecesor. En parte es porque venimos entrenados de Portal 1, pero también porque los escenarios, en especial los del principio, no son tan desafiantes. Por otro lado, si bien cada nivel es una obra maestra, podríamos pedir tranquilamente soluciones alternativas. La mayoría tienen un solo camino para superarlos, dejando poco a la creatividad del jugador, y muchas veces, cuando parece que encontramos otra solución, nos quedamos cortos en el salto o tan solo resulta que encontramos uno de los cuartos ocultos que mencionaba antes. De todos modos, esto al mismo tiempo es una demostración de la atención al detalle al diseñar el nivel, creando una solución única, pero no frustrante, ni tampoco lo suficientemente fácil como para que no requiramos experimentar un poco antes de hallar el camino. Lo que a su vez les permite controlar mejor el ritmo de juego.



Ahora sí pasemos a los nuevos elementos. Para empezar, nos encontramos con un nuevo cubo capaz de reflectar láseres, los que a su vez energizan ciertas partes del nivel. Siguiendo, nos encontramos con puentes de luz sólida, que podemos pisar para cruzar ciertas áreas o incluso bloquear los disparos de las torretas de GLaDOS. Estos se pueden extender si creamos portales, permitiéndonos hacerlos aparecer en varios lugares del nivel. Más adelante, hay también túneles de energía que son capaces de llevarnos flotando a través de ellos, y también los podemos extender con los portales, incluso invertir su flujo. También hay plataformas que nos expulsan en el aire tanto a nosotros como a algún objeto, en caso de ser necesario. Finalmente, nos encontramos con unos geles experimentales. Hay tres en total que veremos en el single player, pero solo dos de ellos en el multi, y por cierto, vale la pregunta: ¿Por qué no fue incluido el gel faltante en el multi? Yendo puntualmente a cada uno, el de color azul hace que podamos rebotar sobre la superficie que manchó; el segundo, de color naranja, hace que resbalemos a toda velocidad, permitiéndonos realizar saltos de enormes distancias –en muchas situaciones habrá que usarlo en combinación con el azul–; en último lugar, el gel exclusivo del single, de color blanco, permite crear portales sobre superficies donde no se podía, por lo que seguramente estemos, cual Picasso de cotillón, intentando pintar todo el nivel para crear portales a gusto.

En cuanto al aspecto visual, hay que tener en consideración que el Source es un engine bastante añejo (no tanto como Moki y Rolo, por suerte) y si bien está bastante modificado respecto de cuando lo viéramos allá por las épocas del Vampire TM: Bloodlines y Half-Life 2, se encuentra lejos de un CryEngine, por ejemplo. Esto a su vez trae el beneficio de que anda en un rango mayor de computadoras. De todas maneras, el juego se ve muy bien y, para la edad que tiene el motor, que siga vigente es todo un logro. Algo que sorprende son las animaciones, dignas de un estudio estilo Pixar. Lo que Valve hizo tanto con los robots del coop como con Wheatley es para aplaudir de pie. Resulta increíble que una esfera que solo posee un ojo y un par de partes de metal movibles, tenga tanta o más expresividad que los protagonistas de otros videojuegos.







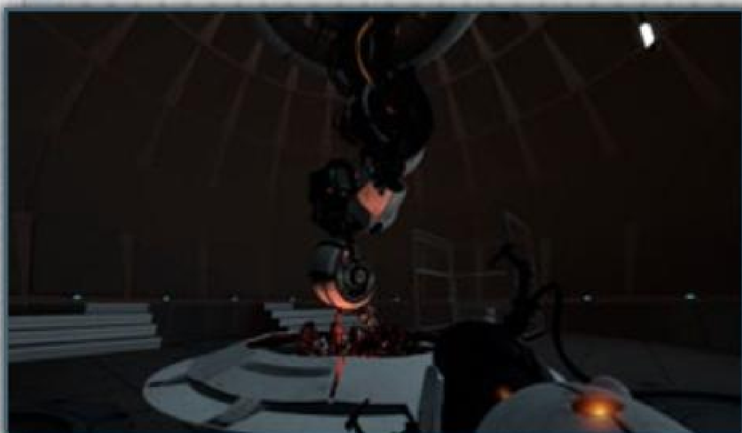




El apartado sonoro es impecable. Lo más remarcable podríamos decir que son las actuaciones de voz, que no tienen nada para criticar y les dan vida a los excelentes personajes. Pero lo que más brilla de este aspecto en Portal fue su canción "Still Alive", recordada por todo jugador de la saga. Portal 2 en este aspecto no se queda atrás y ofrece otra canción de cierre muy buena. Además, si investigan bien en algunos cuartos, se pueden encontrar melodías ocultas.

Con respecto al guión y diálogos del juego, permítannos decirles que se queden tranquilos. El humor que caracterizó a la primera parte dice presente y no solo en GLaDOS: los nuevos personajes también tienen líneas geniales. Realmente no se podía esperar menos de la persona que escribió los diálogos de Psychonauts y Portal. La historia, por su parte, es mucho más interesante que la de su precuela, porque profundiza bastante sobre el pasado de Aperture Science.

Es bueno notar que la duración de la modalidad de un solo jugador se extendió considerablemente, rondando las 6 a 7 horas de juego. El multiplayer acompaña con una duración similar.





Abriendo un portal en la PS3



El lanzamiento de Portal 2 en PS3 marca también la llegada de Steam a la consola de Sony. En caso de que hayan adquirido esta versión, deben saber que también les habilita una copia de Portal 2 en PC y Mac. Y no termina ahí, también Valve permite crossplay entre estas tres plataformas, pudiendo jugar un usuario de PC o Mac con uno de PS3. Eso sí, los saves de la Play 3 no son compatibles con los de PC y Mac.

Your partner in science

¿Recuerdan lo que dijimos de los niveles? Olvídenlo por completo, o casi todo, cuando entren al modo cooperativo. Si bien se resuelven de una manera específica como sus hermanos del single player, o a lo sumo un leve desvío en alguna parte, su dificultad sube unos grados al entrar en juego los dos portales extras de nuestro compañero de hojalata. Los desafíos, en algunos casos, requieren de una coordinación precisa entre ambos jugadores, que, inevitablemente, llevará a que se insulten porque su compañero los hizo morir por algún error, o porque su solución no era tan acertada como él creía. Pero si llega a salir todo bien, se halagarán entre ustedes por haber superado el desafío, al menos por 5 minutos hasta el próximo cuarto de prueba.

Y si creen que aquí no iba a estar GLaDOS con sus comentarios, están equivocados. Bien ácida como siempre, intentará crear rivalidad entre los macanudos robots que controlamos, inventando cosas y criticando a uno u otro por morir en el desafío en curso. El dúo dinámico no habla, a lo sumo emiten algunos sonidos para acompañar al repertorio de gestos que tienen. Este modo cuenta su propia historia, más simple que la de Chell, pero buena para complementarla.

Test Results

Una vez finalizado Portal 2, nos atrevemos a decir que terminarán con una sonrisa, ya que el final es digno de la saga. Podemos asegurarles que se van a levantar de lo que quede de su pobre silla y estar seguros que acaban de ganar algo que se ve, por desgracia, muy cada tanto en la industria. Es un ejemplo de un diseño exquisito, un estandarte para la empresa, y si bien mejora al Portal original en prácticamente todas las áreas, muchos van a sentir que no los impactó tanto. Esto se debe simplemente al factor sorpresa del primer Portal. Muchos esperaban en aquel octubre del 2007 el Episode 2 de Half-Life, otros el Team Fortress 2. Pero nadie hubiera imaginado que ese título que venía de regalo con la Orange Box terminaría siendo la cereza de la torta. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La vuelta de un clásico con su magia intacta e incluso renovada.

LO BUENO: Sus personajes, humor, gameplay, historia, sorpresas, sonido, duración extendida ¡y modo coop!

LO MALO: Dificultad algo menor en comparación con el original.

95%

Por Mariano Rizza | Rippy Pagan

Voces del Más Acá

Porque ya estábamos cansados del "Vale, Tío"

¿ESTÁ EN ESPAÑOL? ¿No hay subtítulos? ¡Ja!, dijo: "'Coge una granada". Estas preguntas y comentarios nos invaden desde los albores de las actuaciones de voz. Cuando no disponemos de la habilidad de entender la lengua anglosajona, solo nos resta la posibilidad de entregarnos a doblajes neutros o españoles que, en su gran mayoría, carecen de emoción o deforman a nuestros personajes favoritos. Por suerte, el viento parece estar trayendo sus coplas a suelo argentino.

Días atrás, haciendo un interesantísimo estudio de mercado en Facebook –OK, procrastinando– veo que un antiguo profesor de producción audiovisual postea un video de Killzone 3. Sorprendido, le pregunto desde cuándo vicia con los FPS, a lo que orgullosamente responde: "Mi vicio es el StarCraft, esto lo subo porque acabamos de grabar todo el audio latino de Killzone 3 y ahora estamos trabajando en el de InFAMOUS 2". En ese momento, un contorno de humo y polvo quedó desdibujándose en la silla donde estaba sentado, ya que prácticamente me teletransporté al estudio de grabación para indagar más en esta interesantísima novedad.

Fue así como llegué a The Sound Studio (www.thesoundonline.com.ar), donde fui recibido por su director, Osvaldo Botaya, quien además es músico y docente en el Instituto Superior de Publicidad. Sintiéndome como si estuviera en la Baticueva, procedí a conseguir las respuestas que mi naturaleza gamer más ansiaba conocer, intentando con toda mi fuerza de voluntad no tocar ningún botoncito. Como seguidor de esta hermosa cultura que profesamos, no era detalle menor estar en el lugar donde se había realizado el audio latino de KZ3, que muchos medios, tanto digitales como impresos –incluyendo esta revista–, calificaron como excelente, cuando todos sabemos que los "excelentes" en el mundo de los videojuegos, no se regalan.

Osvaldo me cuenta la ardua tarea que Sony les delegó, con apenas un pequeño margen temporal para realizarla. Los más de 14.000 archivos de audio que componen la maravillosa obra que es KZ3 fueron realizados por 12 talentos, que no solo dan voz a los protagonistas, sino que los dotan de la personalidad que realmente hacen épica a la serie. Mientras escuchamos verdaderas puteadas que se dirían en medio de un bombardeo de guerra y vemos videos de Malcom MacDowell siendo capturado digitalmente para dar vida a Jorhan Stahl –el CEO de la fábrica de armamento de la Nación Helghan–, Osvaldo me muestra cómo en YouTube los comentarios se disputan la autoría del doblaje entre México y Miami. Que todos quieran adueñárselo es el mejor elogio. Imaginen la magnitud de la discusión, si la versión portuguesa del audio también se hubiera realizado acá en la Argentina, como inicialmente le pidieron a TSS, quien optó por no aceptar la responsabilidad, dada la falta de talentos que hablen portugués, ya que su filosofía es entregar el mejor resultado. Inclusive, cuando lo interpelo acerca de qué le despierta que estos doblajes comiencen por fin a realizarse en el país, me responde: "Ojalá no caigan en manos de gente que paga poco", ya que afirma que son a los auténticos talentos quienes logran resultados como el que todos están celebrando con KZ3.

En el estudio se realizan trabajos de audio publicitario y sonorización de películas, por lo cual no son ajenos a grandes producciones; sin embargo, el trabajo realizado y el que está en curso con InFAMOUS 2 los divierte muchísimo. Dar vida a diversos personajes como al sátrapa de Zeke, patiño de dudosa fidelidad de Cole MacGrath, ha dado lugar a muchas carcajadas. Sin embargo, no todo es risas y aunque nos resulte fascinante y más de uno quisiera prestar su voz al menos para un extra, puede llegar a ser un trabajo estresante. InFAMOUS 2 cuenta con 9 voces principales y 63 transeúntes, lo que no solo significa grabar gritos como "¡Granada!"



incontables número de veces y en distintos tonos, sino que también involucra un proceso de edición y sincronización con el video digno de tarea herculeana y, aunque les han dado mucho más tiempo para trabajar, la gente de Sucker Punch parece ser bastante desorganizada a la hora de realizar las transacciones de archivos necesarias para llevar a cabo la tarea de doblaje.

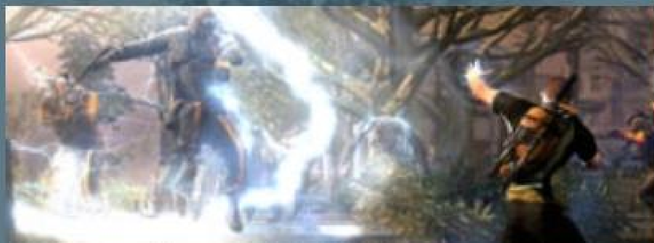
Osvaldo no tenía idea de cuán gamer era él mismo. Se manifiesta como un fanático de StarCraft y recuerda con añoranza que siempre fue fiel a Diablo al punto que, en su momento, tras manejarse siempre con computadoras Apple, se compró una PC para disfrutar de la primera entrega de la saga. Aún no sabe si tendrá la suerte de seguir recibiendo solicitudes de doblajes de videojuegos; sin embargo, viendo cómo la industria nacional crece día a día y cada vez resulta más confiable para las compañías extranjeras contratar esfuerzo argentino, espera que así sea. Quiere la oportunidad de devolverle a Blizzard las satisfacciones que le han brindado.

Mientras tanto, el trabajo con InFAMOUS 2 avanza a buen ritmo. No solo el doblaje neutro pero nacional da un real toque distintivo a la hora de transmitir emociones y no produce ese hastío de sentir un producto final abaratado, sino que las traducciones de los textos también son realizadas por TSS, quienes aplican la palabra justa en el momento justo, para nunca más tener que oír un "¡demonios!" cuando la situación amerita un "¡mierda!" al mejor estilo Pinti.

En cuanto a Cole MacGrath respecta, lo que pude ver –que aún no está ni en la web– trae un nuevo mundo, nuevos poderes y nuevos problemas para esta electrizante segunda entrega. No queda más que aguantar las ansias un par de meses más y perder la voz de la emoción cuando InFAMOUS 2 finalmente salga a la venta el próximo 7 de junio.

No sólo una voz bonita





En la segunda parte de InFAMOUS nos tocará estar en las calles de New Marais, una suerte de clon de la norteamericana New Orleans. Si no se enteraron, IF2 tuvo una serie de problemas en el comienzo de su desarrollo ya que habían decidido darle un completo lavado de cara a su protagonista. Error no menor, siendo la consigna del primer juego en sí, formar la personalidad de un personaje a completa voluntad, creando así un lazo con el usuario de considerable magnitud. ¡Imaginen despertar mañana y que sus madres sean otras! Luego del revuelo que se armó cuando las primeras imágenes de un tanto más joven y atlético Cole llegaron a la web, los diseñadores devolvieron a nuestro querido modelo original, aunque esta vez con un leve cambio de vestuario, un par de tatuajes y un original instrumento que hará las veces de arma conductora. Además del look de Cole, New Marais es un festival de colores, alimentada por sus escandalosos peatones, poderosos enemigos, criaturas nuevas y dos personajes femeninos importantes, que darán buenos choques eléctricos a todos los micos.

El ocaso de los salones de arcade

I play, therefore I am

Por Daniel Belvedere



AMO LOS EMULADORES pero por sobre todo el MAME. Con él pude conocer muchos juegos viejos y volver a jugar a esas pequeñas maravillas que poblaban los salones y que no jugué en su momento por falta de dinero, falta de valentía o porque nunca llegaron a nuestro país. A medida que el tiempo pasa, más y más máquinas se emulan y se perfecciona el funcionamiento para que sea exacto, píxel a píxel, movimiento por movimiento, heredando incluso los defectos o errores que cada máquina original poseía.

Sin embargo, hay algo que ningún emulador por más avanzado que sea podrá igualar: el ruidoso y mágico ambiente de una sala de arcades. Recordar las filas de arcades uno al lado del otro, extendiéndose hasta el infinito, me ocasiona una alegría indescriptible, difícil de describir para alguien que nunca pisó estos reductos. Desde muy chiquito (hoy tengo 35 años) me fascinó entrar en estos pequeños países de sueños eléctricos, maravillándome ante cada juego nuevo que aparecía (en ciertas épocas aparecían varios nuevos juegos cada semana) e intentando grabar en mi memoria cada sonido, cada píxel, cada jugada, para después reproducirlos en mi mente y "jugarlos gratis" e incluso imaginarme situaciones nuevas que no sucedían en la máquina real.

Las horas que he pasado en los salones de videojuegos son monumentales, si bien fue más contemplando que jugando, ya que yo era más del tipo "mirón", pero sin duda maravillado todo el tiempo y esperando a que alguien pusiera una ficha en cualquier juego para ir a verlo. Estos locales en general rebosaban de olor a humedad, neón multicolor ochentoso, paredes oscuras, humo, calor insoportable en verano y frío crudo en invierno. Sórdidos galpones que cobijaban a miles de chicos y adolescentes cuyo único deseo consistía en demostrar quién era el mejor. Había una adrenalina indescriptible en eso de ser observado por muchas personas que se juntaban alrededor de la máquina en la que nosotros sabíamos que éramos los mejores, y en las que todos te preguntaban "¿cómo hacés ese truco?" Los cheats eran en aquella época un Santo Grial destinado sólo a unos pocos elegidos, porque antes de la existencia de Internet los trucos y las tácticas de los videojuegos sólo se difundían de boca en boca.

Como todo negocio que va bien, la saturación fue inevitable y hasta entendible, ya que estos locales eran realmente una buena inversión. En ciertas épocas, se podía encontrar más de uno por cuadra en casi cualquier barrio y en mayor medida cerca de las estaciones de tren o de las terminales de colectivos. En Don Torcuato, mi barrio, situado a unos 30 km. de la Capital Federal, mi salón preferido era Centergame, lugar al que llegábamos con los chicos de mi cuadra cual santa procesión. Claro que había muchos más. ¿Cómo olvidar el increíble salón de Enjoy cerca de Puente Saavedra, o el inmenso lugar en Plaza Once, que visitaba cuando iba a ver a mi abuela? ¿Cómo olvidar El Disco Rojo en San Clemente? ¿O los locales de la avenida Cabildo, llenos de maquinas recién llegadas, con gabinetes con "olor a nuevo" que me hacían soñar con tenerlos para mí todo el tiempo? Y ni que hablar de las decenas de salones de Lavalle, a donde luego de casi dos horas de viaje en el tren Belgrano podía jugar algunas fichas y comerme un alfajor helado. Pequeños placeres de la vida que uno tiene, si es que existen tales.



Sin duda, estos templos del gaming [N.de Ed.: Daniel es nuevo, se dice "templos del fichín"] tenían algunos aspectos nocivos para nuestra salud. No por nada el salón de arcades de Springfield donde Bart gasta sus fichas se llama Noiseland (algo así como "Ruidolandia"). Aunque el volumen de cada máquina no era excesivo, juntando 50 o más andando al mismo tiempo podían volver loco o sordo a casi cualquier ser humano normal. Pero somos gamers de pura cepa y esos sonidos para nosotros eran, como decía Perón, "música para nuestros oídos". Hoy gente como Andy Hofle trata de recordar ese ruido en una página llamada "Arcade Ambience Project Page" (arcade.hofle.com) que transmite puro amor [N.de Ed.: ahora sí] por el sonido de los locales de arcades y nos da la posibilidad de usarlos mientras jugamos al MAME. Un intento más que válido de achicar la distancia entre emulación y realidad.

Recorriendo hoy las calles Lavalle y Florida, la imagen es desoladora. Los que vivimos en aquellas viejas épocas no podemos menos que soltar una lágrima. De las decenas de locales que había, hoy sólo queda uno llamado Magic Play, que como todo salón tuvo que adaptarse a los tiempos que corren y contar con consolas conectadas a monitores, juegos para niños y hasta en alguna época computadoras con acceso a Internet. Los neones siguen estando, pero el público ya no acude masivamente, en parte por el costo de las fichas, en parte porque hoy muchos disponen de los mismos juegos en sus hogares. Los demás locales cerraron para convertirse en galerías, iglesias de pastores brasileños o se retiraron a los lugares turísticos donde la gente de vacaciones no tiene mucho problema en pagar los precios desmedidos de las fichas. Lo mismo pasó en el resto del país y es lo que está ocurriendo en el mundo. No quiero usar el viejo axioma "todo tiempo fue mejor" ya que creo que es falso, sólo pienso que el tiempo de los salones pasó porque así tenía que ser, porque cumplieron su ciclo.

Los salones de arcades servían no sólo como lugar en el que descargar las pasiones gamers, además funcionaron como lugares de socialización, donde se reunían amigos y gente con ganas de olvidar sus problemas durante un par de horas. Un lugar en el que compartir anécdotas, preparándose para el momento de salir al boliche o el pub. Un lugar que nos permitió enamorarnos y acercarnos más a este hobby apasionante que es el gaming. No sabemos si nuestra infancia hubiera sido mejor o peor, pero sin duda muy distinta. Los que allí estuvimos los recordaremos con mucha alegría y nostalgia, nostalgia que es aplacada ligeramente cada vez que hago doble clic en el ícono del MAME y veo las palabras INSERT COIN. [i]

Por Hernán Panessi | videoflims.com.ar

Sucker Punch

Geekismo para hombres

LA NUEVA PELÍCULA DE ZACK SNYDER está ambientada en un "mundo surreal" con profuso olorcito a videojuego. Y eso, obviamente, es motivo de imponderable mención para una revista como [IRROMPIBLES]. Vista desde una cierta óptica burlona, reseñamos Sucker Punch, estreno de este 2011 que propone una irritante inmersión a los fichines.

En un mundo sobradamente falocéntrico, máxime el cinematográfico, la acción femenina, aquella dada por hembras de armas tomar –y en clave heavy metal- resultaron siempre, por alguna u otra razón, complicadas de vender o al menos, hay que admitirlo, fueron vistas históricamente con cierto prejuicio. Pese a ello, y reivindicando la situación, ejemplos de heroínas maravillosas sobran: desde Lara Croft hasta Aeon Flux, desde Barbarella hasta Sarah Connors, todas comparten el particular mote de ser "heroínas de película". Entonces, como consecuencia de la paulatina destrucción de ese pensamiento arcaico, irrumpe Sucker Punch: Mundo Surreal (Sucker Punch, 2011), protagonizado por cinco actrices emergentes (Emily Browning, Jamie Chung, Vanessa Hudgens, Abbie Cornish y Jena Malone), largometraje dirigido por Zack Snyder, conocido por ser el director de disímiles hits de la cultura pop como El Amanecer de los Muertos (Dawn of the Dead, 2004), 300 (2007), Watchmen (2009) y Ga'Hoole, la leyenda de los guardianes (Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole, 2010).

La película no me gustó. Y tampoco sus heroínas.

Lejos del negativo convencionalismo que mencioné en el primer párrafo, Sucker Punch es entretenimiento para las masas, perfecto, eso se entiende. De hecho, les traigo a cuento que descreo de esa regla insulsa de "a más masividad, menor calidad". Por eso mismo no quiero meterme en ciertos terrenos intelectuales ni en ofuscaciones (donde probablemente se pueda elucubrar una defensa del filme desde la intertextualidad, el subtexto, el metamensaje, etc, pero siempre visto con cierto cahierismo que, lo lamento, no tengo). Quizás, poniéndome en el lugar más cómodo, el del espectador, la posición que todos merecemos sin haber hecho nada para conseguirla más que ver las películas, me sentí como dentro de un fichín –okay, muchos pensaran: "¡qué bueno, un fichín!"- pero, atención, en uno donde no te prestan el joystick para jugarlo. Y eso, amigos, ustedes lo saben, quizás en la figura más patética de quien ve-jugar-pero-no-juega, a lo largo de 110 minutos, aún pese a la sobrecarga de bustiers y lingerie (¡hola machismo y misoginia inducida!), créanme, se siente.

Por supuesto que referencias al planeta videojugabilístico hay. Hasta, incluso, de a montones, funcionando como motor para un largometraje eclipsado por su propio inspirador: los videogames. Considerando ello, ninguna referencia es tan buena ni directa como para darle ponderación ante otras. Visualmente huele a crisol de Shadow of the Colossus, BioShock, Killzone, Lost Planet o a cualquier FPS o shooter de última generación. Tal vez, ese sea el gancho esencial para que el mico cinéfilo se enganche y pruebe con verla. Tal vez no, siquiera sirva para eso.

De cualquier forma, ¿será –acaso– el excesivo uso del croma –tan apegado a la filmografía del bueno de Zack– o habrá sido, por ahí, el cantadísimo montaje clipero, notablemente sostenido por la falta de un guión sólido, o tendrá que ver esa pretenciosidad morbo-moralista lo que hace que mi reflexión acerca de Sucker Punch no sea tan positiva que digamos? Seguramente sí, pero también soy de esos que piensan que Thelma y Louise nunca deberían haber existido y que el sufragismo es cosa estrictamente de varones.

Bueno, esto último fue un chiste, pero que Sucker Punch no me gustó, no me gustó. [i]

Por Santiago Videla | Oso

Por amor a Payne

Mocap del tercer mundo

PARA TODOS LOS QUE LLEVAMOS ALGÚN TIEMPO metidos en esto del alegror digital, el nombre Max Payne no pasa desapercibido. A principios de 2009, los rumores de la reaparición de Max empezaron a correr por la red y cuando se transformaron en anuncios oficiales a más de uno se le piantó un lagrimón, ya que la gente de Rockstar estaba finalmente dispuesta a abrir la billetera y hacer de este regreso una súper producción con bombos y platillos, en la que incluso estuvieron involucradas manos locales.

Así es, tal y como suena. Por más increíble que parezca, varios pares de manos argentinas pusieron su granito de arena en este proyecto que hoy en día todavía está en desarrollo en el más estricto de los secretos. Y precisamente, en medio de tanto secreto, lo cierto es que de todas las manos que estuvieron metidas en esto, un par pertenecen a quien les habla.

Lo primero que uno escucha al contar esto es: "qué bueno, cómo me gustaría" o "qué no daría por estar ahí" y sarasa similar. De hecho, eso fue lo que me llevó a aceptar hacerlo, pero lo cierto es que detrás de la acción sin pausas y de las acrobacias imposibles en medio de lluvias de plomo, no estaba el Paraíso que muchos imaginamos. Si Max hace las cosas que hace, de seguro no es por arte de magia.

Los milagros de la tercerización hicieron posible que, para este tercer episodio de Max Payne, el estudio norteamericano a cargo de la animación –Perspective– contratara los servicios de la compañía en la que yo trabajaba, en Buenos Aires, y tuviera la gentileza de encajarnos la nada glamorosa tarea de editar capturas de movimiento que serían usadas por Max y algunos de sus amigos y enemigos.

Como en todo juego de última generación, todo lo que es animación se hace por medio de motion capture en estudios repletos de cámaras especialmente preparadas, con actores con el clásico traje negro y pelotitas blancas por todos lados, actuando en medio de escenografías de cartón. Nuestra tarea era hacer que los movimientos de la captura fueran precisos, prolijos y que cada cosa estuviera donde debía estar (pies y manos apoyados sobre las superficies correctamente, armas en su posición, cabezas mirando hacia donde deberían hacerlo, etc., etc., etc.)

Hasta ahí todo era maravilloso pero lo que no sabíamos es que el proceso de captura de movimientos era mucho menos preciso de lo que se suponía debía ser.

Mientras hicimos el pequeño cursillo necesario para poder manejarnos con estas tareas, se nos aclaró que podríamos ver cosas bizarras porque las cámaras no eran capaces de registrar todos los movimientos de los actores a la perfección. Cuando empezaron a llegar las primeras tomas que debíamos arreglar, el sueño se terminó de repente y empezamos a entrar a una pesadilla de Payne en el que personajes con la cabeza en la cintura, manos atravesándoles el torso o haciendo movimientos de piernas que le llegaban hasta los hombros, eran tan solo una pequeña parte de los miles de errores que se producían durante la captura de cada toma.

Esto, combinado con tiempos de entrega súper ajustados y toneladas de tomas por procesar, dio por resultado un combo rutinario, mecánico y poco saludable que se prolongó por meses hasta que finalmente recibimos el tan esperado mensaje de "mission complete".

Ninguno de los involucrados necesitamos terapia después de esto, aunque no por nada en lo personal prefiero el área de arte y no la de animación. Así que ya saben, la próxima vez que vean a Max Payne en acción, no se olviden que detrás de esas animaciones corrió un gran río de sangre en el que junto con algunos colegas también nadamos un buen rato... ¡las cosas que uno hace por amor!

facebook

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar

¿Ex-gamer?

Facebook y el karma fichinero

EL GAMER NO MUERE, RESPAWNEA. Pero a veces lo hace mal, el tiro sale por la culata, reencarna en roca, en político argento, o en Facebook gamer.

En el primer día...

...este mico probó todo, sin importar si era un buen jueguito o un desastre indigno del Lado Bizarro. Empecé por el Texas Hold'em, fantaseando sobre jugar la final del Mundial de Póker en Las Vegas, rodeado de strippers que no me quisieran sólo por los millones que acababa de ganar... Ni al sueño llegué, siempre hay alguien que juega mejor que vos y te pela de guita (que por suerte es virtual).

Probé otros juegos como Warstorm, en los que con cartas coleccionables –de temática fantástica– vas armando mazos para ir resolviendo misiones y enfrentarte contra otros. También probé Tyrant, un juego casi gemelo pero ambientando en la guerra moderna. Pero la aleatoriedad del juego me molestaba, salían las cartas erróneas en el momento equivocado, y siempre pensé que el juego estaba complotado contra mí, un Ignatius Reilly del subdesarrollo.

Seguí con Geo Challenge, seguro de mi éxito por haber estudiado concienzudamente las capitales y banderas de todos los países desde niño. Pero claro, entonces existían Yugoslavia, Alemania del Este... ¡y la URSS! En los últimos 20 años se crearon unos 30 países nuevos, este año nació Sudán del Sur... ¡decime vos la capital de Timor Leste o la bandera de Moldavia! Todo con una cuenta regresiva que te saca de quicio y para colmo de males, tu paupérrimo resultado se publica en las páginas de todos tus "amigos". Humillación masiva asegurada.



LAS FICHUS DE FB

El famoso "millón de amigos" de Roberto Carlos

Y caí en el peor de los errores: ¡los juegos realmente masivos de FB! Mi amiga Silvina me hinchaba con Mafia Wars, de temática obvia. De repente me encontré haciendo trabajos sucios como extorsionar a un juez y robar autos, todo para la famiglia, que constaba de un par de amigos locales y unos cientos de extranjeros que yo no conocía. Porque en estos juegos realmente masivos en los que hay millones de usuarios registrados, lo que importa es la banda detrás tuyo. Así que para tener una gran famiglia empecé a aceptar como "amigos" a desconocidos de EE.UU., Brasil o Indonesia, que me ayudaban a completar mis misiones, combatían en mis guerras con otros capos, me regalaban ítems y energy packs para hacer más misiones...

Y como gran parte del día me la pasaba recuperando energía para hacer otras misiones, me quedaba mucho tiempo muer-

Las fichus de FB

to, que aproveché... anotándome en otros juegos sociales. En School of Magic era un compañerito de Harry Potter: entrenaba hipogrifos, practicaba conjuros y llevaba una economía de escala con diferentes negocios dignos del pueblito de Hogsmeade. Pero al juego le pasó algo terrible que hubieran evitado de haber visto la película "Red Social": en un momento el personaje de Zuckerberg dice "A nosotros no se nos caen los servidores". Y si Zuckerberg te dice que eso es importante, mejor dale bola.

La cuestión es que se cayeron los servidores varias veces en un corto plazo, hicieron roll-backs que llevó a mucha gente varios niveles hacia atrás... ¡Era como repetir el año! y dije basta: me fui de Hogwarts.

Un poco grande la Hidra pa' mascota de monoambiente

Ojo con la Resolución 125

Abandoné la escuela porque era un bacán sojero en Farmville, había empezado como okupa en un terrenito y ya tenía una estancia que competía con La Ponderosa, con casco, casa en el bosque, granero, silo, molino de viento, corrales con animales varios, y hasta un globo aerostático: era el perfecto oligarca de manual.

Para amasar esta fortuna me había rodeado de vecinos internacionales, gente como uno, che, que si yo estaba alejado de mis responsabilidades campestres me sembraban los campos y ahuyentaban pajarracos varios para que no se coman mi preciosa soja.

Pero me cansé, el ritmo de trabajo del terrateniente agrícola no es para mí, eran muchas horas de laburo y con la ira gubernamental a la vuelta de la esquina. Así que dejé de ser un Charles Ingalls para ser un caballero feudal como Balian of Ibelin en Castle Age, juego en el cual creas ejércitos multitudinarios para luchar contra otros jugadores, y lo mejor y más entretenido: en conjunto y coordinadamente para derrotar grandes monstruos. Completando misiones podés invocar grandes monstruos con millones de puntos de vida, que usualmente deben ser derrotados por cientos de jugadores a lo largo de varios días de combate. Pero al tiempo también me cansé de recibir pedidos de "amistad" de gente que se identificaba como del grupo "Reales Concubinas de Castle Age" (!?) y me defraudaba no recibir mucha ayuda para derrotar mis monstruos, así que me saqué el uniforme del cruzado. Ahora soy un mico desnudo y ex-gamer (¿hasta que salga Diablo III para FB?). [i]

Por Rodrigo Peláez | Rolo

FS Global Ultimate: The Americas

500 veces mejor que Flight Simulator

Con addon FSX

EN JUNIO DE 2008, en nuestra querida Irrompibles N°7, tuvimos el privilegio de hacer la review de FS Global 2008, un addon imperdible para Microsoft Flight Simulator 2004 y X. Años después, nos encontramos con la nueva versión de este excelente agregado que hará que el terreno en nuestro sim favorito cobre vida y relieve con un nivel de detalle nunca visto.



¿Qué cornos es FS Global Ultimate: The Americas? FSGUA, como lo llamaremos de ahora en más cariñosamente, es un excelente addon (agregado, para los novatos) hecho por los micos de Pilot's Team que mejora drásticamente el relieve de los escenarios en todo el continente americano (incluyendo la Antártida) de los dos simuladores mencionados. O sea, es un programejo que instalamos y que reemplaza los datos del terreno que vienen por default, haciéndonos notar instantáneamente una mejora drástica en los detalles de elevación de las zonas donde volamos (claro que si no nos movemos del Gran Buenos Aires, por poner un ejemplo, donde todo es planicie, no notaremos grandes cambios; la cosa se pone FELIZ cuando nos hallamos en terrenos con elevaciones o masas montañosas, como por ejemplo nuestros Andes).

Las resoluciones o LOD's (levels of details) que maneja FSGUA llegan hasta 2 metros (LOD14), lo cual es el mayor nivel de detalle alcanzado

por el momento en materia de relieve en el sim. ¿Qué significa este asunto? Bueno, que con ese LOD, el simulador puede implementar elevaciones o depresiones en el terreno cada 2 metros (de terreno simulado), tomando datos topográficos REALES y logrando que lo que veamos en nuestro sim sea ¡casi la misma elevación que en la vida real tiene el terreno!

Dependiendo de donde volemos y del nivel de detalle que necesitemos, FSGUA ajusta los LOD dependiendo de qué necesitemos ver. Por ejemplo, en la Antártida, donde muchas zonas son planas, el LOD baja hasta 8 metros ahorrándonos preciosos framerates. Si necesitamos más picor, la cosa trepa a LOD9 (150 metros) o al ya mencionado y glorioso LOD14. Tengamos en cuenta que cada número de incremento de un LOD hace cuadruplicar las cantidades de datos e información con los que debe lidiar el simulador.

¿Y la data?... ¿Y Candela?

Cuando hablamos de lidiar con mucha info, nos referimos a MUCHA info; es por eso que FSGUA ocupa 6 DVD Dual Layer con la friolera de 25 gigas de nuevo terreno, lo que equivale a un nivel de detalle 500 veces mejor que el que incluye por default Flight Simulator. El pack es un chiche bonito y gordo que incluye la data tanto para FS2004 como para FSX.

La instalación tiene dos grandes contratiempos: en primer lugar, no podemos elegir cuál parte de América queremos instalar (como pasa con los escenarios de X-Plane, por ejemplo). Tenemos que instalar TODO. 25 gigas. Y luego el tiempo que se tarda en instalar todo eso. Cada vez que insertamos un DVD, el programa nos sugiere tomarnos una taza de café. Yo le hice caso, me tomé 6 tazas y no dormí por dos días.

Salvando esos detalles, la experiencia realmente vale la pena. Si son simmers de alma, no pueden dejar pasar este juguete. He dicho. [i]



Sin addon FSX

Esto no es para mí

Al medio entre dos gamers, ¿hay vida?


Por Angeles Viacaba | Imán

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 75 años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 5 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Capítulo 1

Mi marido, es ¿cómo decirlo? Un enfermo poseído apasionado por los fichines. La primera noche que lo vi jugar, recuerdo que en un momento me dijo:

–¡Pasámelo de pantalla, que hago pis y vuelvo!

Entonces agarré el mouse con mi mano derecha, un poco horrorizada (soy una chica Mac) por la cantidad de botones, ruedas y luces...

–¡Llevalo a la otra habitación!

–Eh... eh... pero ¿cómo hago para que deje de mirar al techoooooooo?

Bueh. Primer intento, fallido.

Aunque a decir verdad mi primer intento fue en una Mac 6100 en el año 98 con el Wolfenstein. Y lo jugué, ¿eh? Pero reconozco que creo que del nivel 2, a lo sumo 3, nunca pasé. Y cada vez que volvía a intentarlo, terminaba con un dolor de cabeza que me dejaba china. Mi marido, por el 2003, mi novio, intentó llevarme por la mala senda y me instaló el Sims en mi vieja Performa. Y luego de cuatro noches de dormir tres horas, me aburrí. Como si fuera poco tener que bañarme, viajar, trabajar, cocinar, etcétera, no solo tenía que hacerlo para mí misma sino para mi mini-me. Forget it. Terminé más cansada que nunca. Si algo le reconozco al Sims es que, durante un tiempo, no paré de comprar muebles y ropa con dinerillos virtuales. Satisfice mi compulsión por la compra sin que afectara mi vida real.



Entonces instalamos el Sims: Hot Date como para reavivar la llama de la pasión. Desde ya, que para mi mini-me busqué un chico igualito al mío real. Sólo que ellos ni se tocaban. ¿O sí? Ya ni me acuerdo, creo que se amañaban en una especie de nube polvorienta de la que a veces se escapaba una pata o brazo. El problema es que a las horas, zas, un niño venía en camino y entonces, más abreviado pero sin levantar el c... de la silla, comenzabas a hacerte cargo de un bebé llorón y demandante... (vamos, que casi casi como en la vida real, sólo que <<< y ya no lo oímos).

–¡Dale! ¡Que sí te gustan los fichines! Hace una semana que te acostás a cualquier hora...

–¡Es que no puedo largarlo! Se muere de hambre, tengo que trabajar, te digo... ¡estoy estresada! Me acuesto y pienso en qué voy a comprar, siento que gasté plata de más y entonces recuerdo que es plata virtual, me estoy enloqueciendo. ESTO NO ES PARA MÍ.

–Probá con otro juego entonces.

Nah. No te pruebo ni un poco. Como mucho un Jewellbox (y después viajar en colectivo y accionar comandos con la mente y girar y acomodar diamantitos con un hemisferio mientras con el otro trataba de recordar el número del analista).

Años más tarde entra en escena mi hija, quien comparte con su padre la pasión por los fichines. A los cuatro, consigue que le arme (no yo, claramente) una PC con los restos de la suya. ¡Y bueno, si son felices! La chica tiene su compu y el papá modernizó la suya y/o repuso partes rotas (mentime que me gusta). Entonces descubrimos que teníamos que agrandar el escritorio y eso hicimos, y como las PC son taaaan grandes y mi viejita iMac es un huevito, ligué el dio-me.

–¡Pero no entro, está justo la pata de la mesa!

–Bueno, mi amor, pero sino no entra el CPU de la nena...

De un lado mascotitas que adoptar, bañar y peinar. Muñequitas que maquillar. Que Hanna Montana, que Edward Cullen. Del otro tiros y más tiros. Y picor (¿qué corno es eso?).

Listo, al medio entre dos gamers.

Como una metáfora de mi propia vida. [i]

Gigabyte GA-P67A-UD7-B3

El motherboard irrompible



Por Pablo N. Salaberri | Pablitus

LUEGO DEL PEQUEÑO AFFAIR con el bug del Chipset P67 ya comentado en [i] #1, todos los fabricantes están produciendo motherboards con la revisión B3. Gigabyte no es la excepción y ahora nos trajo un motherboard basado en dicho chipset pero también con mucha pimienta para alimentar al público más entusiasta de la plataforma Intel Sandy Bridge.

Como es habitual en su línea Ultra Durable, Gigabyte pone un énfasis muy grande en la calidad de la tarjeta. Parte de esa calidad está dada con las 24 fases de regulación de voltaje para el CPU, el Dual Bios que permite seguir arrancando nuestro sistema si el BIOS primario se corrompe, una solución de refrigeración de los chipset muy completa, la inclusión del NF200 para poder brindar 4 ranuras PCIe x16 con soporte para 3Way-SLI y Crossfire X, y más.

Gigabyte cambió el esquema de colores del motherboard. Pasó del clásico azul, celeste y blanco a uno en donde el negro es predominante incluso en las ranuras. Queda muy sobrio y realza la zona de disipación gracias a un ribete dorado y tipografía en el mismo color. Llama mucho la atención.

El diseño es típico de los ATX. Tiene ranuras de expansión a voluntad. Hay cuatro PCIex16 gracias al Brigde NVIDIA NF200, que provee dos ranuras X16 completas y otras dos x8, uno puerto PCI Express x1 (puerto por encima del primer slot x16) y dos PCI Estándar. Las ranuras de memoria están perfectamente ubicadas y nada estorba ante la necesidad de poner y quitar módulos de RAM. La capacidad máxima de memoria soportada es de 32GB en Dual Channel con soporte para memorias hasta DDR3-2133 mediante overclock (los nuevos Core i sólo soportarán oficialmente DDR3-1333).

En el zócalo del CPU hay un mecanismo de retención LGA1155. Este motherboard soportará todos los nuevos procesadores Intel Core i de segunda generación que vendrán con un zócalo de 1155 pines y NO es retrocompatible con la plataforma anterior. De hecho, Gigabyte adjunta un cartel en color amarillo violento avisándonos que no se pueden usar CPU LGA1156.

La regulación de voltaje es por medio de MOSFET de ¡24! fases para el CPU, controladas por un chip Intersil homologado por Intel. El motherboard en su totalidad hace gala de capacitores de estado sólido. Como apunta a un público entusiasta, los MOSFET como el chipset y el NF200 están refrigerados por un disipador con heatpipe para mejorar la eficiencia en la disipación.

En la parte trasera encontramos seis puertos USB 3.0, dos USB 2.0, dos eSATAIII de 6 GBps, dos puertos LAN Gigabit Ethernet con soporte para teaming (es decir, juntar las dos placas de red para tener un solo enlace de 2GBps), dos puertos Firewire 400, salida digital de audio por fibra óptica o cable coaxial y cinco salidas analógicas que soportan hasta 7.1 gracias a un codec de HD-Audio Realtek ALC889.

Y si seguimos hasta el fondo hay varias opciones más. Tenemos el Audio Header para aquellos con gabinetes con puertos frontales, un display con dos LED de 7 segmentos que sirven para hacer debug del POST en caso de fallas, dos



USB 2.0 más para un total de 4 puertos extra, dos USB3.0 para 4 puertos con dicha norma y el header de front panel (botones de power, led's de HDD, etc).

Un comentario es que todos los USB3.0 soportan una tecnología de Gigabyte llamada 3X Power, que provee tres veces más energía que la norma USB y que apunta a que podamos cargar sin problemas Smartphones como el iPhone4, el iPad y todo dispositivo que tenga una alta demanda de energía. Adicionalmente, soportan ON/OFF Change, que significa ni más ni menos que el puerto sigue entregando energía para cargar dispositivos aunque la PC esté apagada.

Gigabyte incluyó en este motherboard un switch integrado de power (identificado con un botón plateado muy cool), otro de reset y uno de Clear CMOS. A la hora de hacer los benchmarks no hay cosa más simple que encender el motherboard y resetearlo sin tener que montarlo en un gabinete.

Con respecto a los discos duros, tenemos cuatro conectores SATAII y cuatro SATA III, todos soportan RAID 0, 1, 5 y 10. Es importante mencionar a SATAIII porque la nueva norma permite transferencias de 600MB/s, el doble de la anterior. Si bien los discos duros están lejos de estas tasas, las unidades SSD de última generación ya estaban empujando al SATAII a su límite, con lo cual que se incluya la nueva norma será bienvenida por los fanáticos del rendimiento.

Volviendo al apartado multi-GPU, para los locos por la performance gráfica les contamos que la tarjeta es capaz de soportar AMD Crossfire X hasta 4 tarjetas y NVIDIA SLI hasta 3-Way, indistintamente. Es decir, es posible elegir una tecnología multi-GPU sin preocuparnos por el chipset, ya que el mismo soporta las dos.

El motherboard realmente funciona muy bien y tiene herramientas en el BIOS que hacen del overclock moderado un juego de niños. Sólo habiliten en Twin Turbo y ya tendrán a su Sandy Bridge (tiene que ser un 2500K o 2600K para tener los multiplicadores desbloqueados) funcionando a 4.0GHz sin mucho sobresalto. Y para los más avanzados, las 24 fases de poder permiten una estabilidad energética tremenda, así que los altos índices de overclock están garantizados. Nosotros llegamos a poner un Core i5-2500K a 4.9GHz gracias al Arctic Cooling Freezer 13.

Realmente, el Gigabyte P67A-UD7 es un motherboard tremendo. Suda calidad por donde se lo vea, tiene características de alto vuelo, un potencial de overclock brutal, y la lista es tan larga que no sabríamos por dónde seguir. De hecho, no hay forma de encontrarle puntos flojos porque está preparado para cualquier tipo de salvajada que queramos hacer. ¿Overclock a 5GHz? No hay problema... ¿3 Way-SLI? Vamos... ¿AMD Crossfire? ¡También! ¿Entienden? No hay forma de descubrirle una debilidad.

Claro que semejante lujo no es barato. El precio es de $520 USD. Como verán, invertir en este motherboard no es una decisión para tomar a la ligera pero, si están decididos, definitivamente es uno de los mejores motherboards LGA1155 que el dinero puede comprar. [i]

Agradecemos a Walter Barnes por facilitarnos esta motherboard.



Por Sebastián Di Nardo | Moki

[IRROMPIBLES] VS. BULLETSTORM

El fuego se combate con fuego, los balas con balas

VENGANZA. Es lo primero que me viene a la mente al oír el nombre de mi némesis, Rolo. Bueno, en realidad ya no tanto; después de haberle quemado la mansión de Minecraft, me sentía bastante satisfecho. Cuando salimos de esa cueva no éramos los mismos, me miraba distinto, me miraba con "carita". Desde ese día todo fue un horror, Rolo veía Utilísima, se compraba la revista Para Ti y jugaba al Sims. Pero lo que rebalsó el vaso fue pescarlo un día en su casa, mirando precios de unos pistolones del siglo XVIII llamados "trabucos". Cuando le pregunté si tenía planeado coleccionar armas antiguas, me contestó con ojos libidinosos: "No, solo me gusta cómo suena el nombre".

Pese a la ira que siempre despertaba en mí este duende afeminado (que por cierto lucía más afeminado que nunca), no podía verlo así. Aquel que me protegiera tantas veces del fuego alemán debía despertar de su letargo. Y como dice el lema, el fuego se combate con fuego, ergo, los balas con balas. No podía fallar algo tan literal como Bulletstorm que justamente significa... tormenta de balas. Pedimos y la gente de prensa de Electronic Arts gentilmente nos envió dos copias del fichín para esta epopeya que tenía una doble finalidad, escribir un nuevo capítulo en la historia de Irrompibles y recuperar a mi amigo.

Investigué rápidamente el modo multiplayer para tomarle ventaja a Rolo. Si existía alguna posibilidad de que este duende afeminado pudiera traicionarme, debía saberlo.

Afortunadamente, la modalidad multiplayer era sencilla y me recordó a Gears of War. Simple, calzarse un arma y un látigo de energía y causar las muertes más horribles a nuestros adversarios para lograr la mayor cantidad posible de experiencia. Hordas de bestias deformes corren a destrozarnos y solo hay que resistir. Rolo y yo pelearíamos del mismo bando, espalda con espalda.

Juegos, trampas y dos armas humeantes

Elegimos para nuestro encuentro un mapa desértico donde sobraban artilugios para la carnicería. Había formaciones rocosas, estaba repleto de cactus, teníamos una planta carnívora enmarcando un pozo gigantesco con un torbellino eléctrico similar a un vortex.

Sin darnos respiro, una horda de bestias corrió hacia nosotros con sus ojos inyectados en sangre. Atraje al primero con un latigazo, lo pateé en la cara y lo empujé al vacío. Mientras se oía el grito del petinto, un cartelito de amor me dio puntos por haber hecho el combo "vértigo". ¡Por Dios, cuánto picor! Sin darme tiempo a festejar, tres gorilas corrieron hacia mí. Patada doble para ganar tiempo y triple al tercero, al que empujé a un generador. Mientras al maldito se le chamuscaba la cresta punk y se retorcía, recibí mi bonus por electrocu-

ción. Pero claro, los otros dos estaban muy enojados por mi calurosa bienvenida y me arrancaron la sonrisa a golpes, borrando cualquier proyecto que tuviera a futuro de aparecer en comerciales de pasta dental. Fue entonces cuando lo vi.

Aquel guerrero que fuera mi antagonista por defecto, y en varias oportunidades mi compañero de armas, aquel tipo aguerrido y feroz, corría dando patadas al aire. Yo no podía creerlo. En lugar de proteger mi espalda y combatir, el tipo correteaba pateando al hombre invisible y gritándome por el micrófono "¡ah ah ooop!". Definitivamente, Rolo había enloquecido. Cuando le pregunté qué coño hacía me dijo que estaba ensayando un pasito de baile. Pero qué bala, por Dios. Como hubiera dicho el Capitán Kirk, "Rolo ha llegado a donde ningún bala ha llegado antes".

Experto en cubrir la popa

Llevábamos 20 minutos de batalla, ya parecía que teníamos un Rolo un poco más acorde a esa imagen que yo recordaba. Casi con emoción, lo vi atraer con el látigo a un escurridizo enemigo y en el aire sacudirle un escopetazo y hacer un bonus por headshot. Se me piantó un lagrimón. Esa escena casi idílica me había hecho olvidar que estábamos en medio de un combate y un gordo con minigun se estaba haciendo una fiesta de tiros conmigo. Casi al borde de la muerte, me arrastré patinando por el piso y me puse a cubierto. Le pedí a Rolo que en lugar de juguetear por ahí me cuidara las espaldas y el muy miko se lo tomó a pecho. Tan pegado lo tenía que no había manera de verlo cuando giraba, hasta que en un movimiento brusco vi que no estábamos espalda con espalda. El maldito me estaba apoyando y cuando le pregunté qué hacía, me dijo, muy suelto, que los nuevos pantalones que había conseguido mi personaje al subir de nivel me marcaban los glúteos.

Saving private Rolo

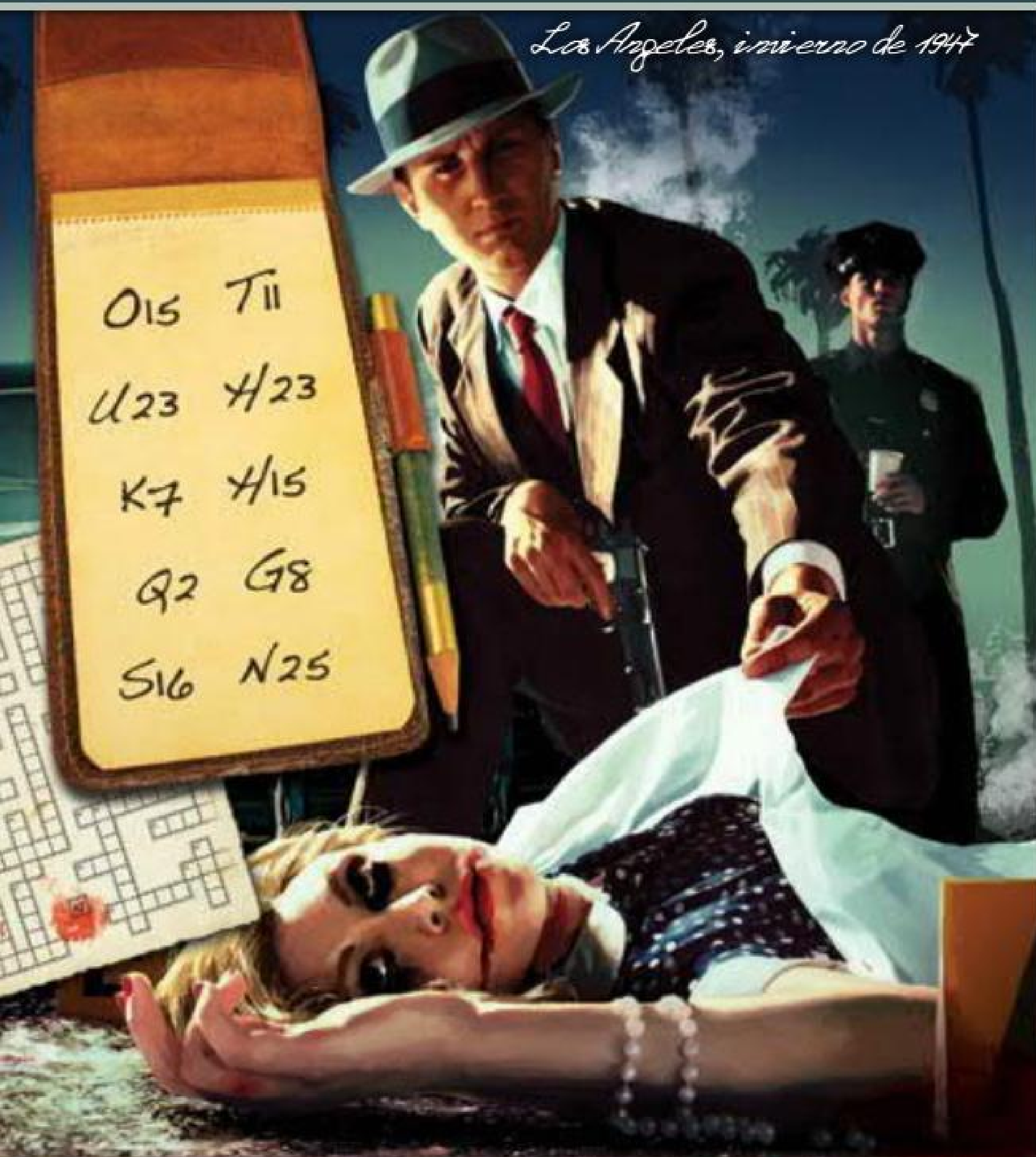
Allí mismo se me ocurrió que podría utilizar sus "momentáneamente cambiados" instintos para mi beneficio. Rolo me tenía realmente fastidiado mariposeando por todo el escenario mientras yo cargaba con la peor parte y, como es un multiplayer cooperativo, no podía quitarlo del medio con un "escopetazo accidental". Pero ¿qué tal si yo hacía que él atacara y lo dejaba solo? Mi traición tomó forma en tiempo real. Le pedí que imagine que los enemigos enfundados en cuero pertenecían una fiesta de sadomasoquistas, que esperaban ansiosos que él les llenara la cola de plomo. Esa horda sólo quería el placer a través del castigo corporal y nosotros éramos esos monjes de la violencia, designados a infringirles todo el dolor posible. La cara de Rolo se llenó de emoción y casi sin dejarme terminar la frase corrió él solo contra cuatro.

Esos cuatro jinetes del Infierno lo amaron de todas las maneras posibles. Lo golpearon, lo cortaron, lo despedazaron y su cuerpecillo cayó sin vida mientras yo me cargaba a sus distraídos agresores. Pero el gamer no muere y Rolo respawneó como aquel gato poseído del cementerio de animales de Stephen King. Sus ojos tenían un extraño resplandor que me helaba la sangre, pero al menos volvió con ese viejo instinto asesino que lo caracterizaba. ¡Mi triquiñuela había curado accidentalmente a mi amigo!

El resto de la partida fue normal, Rolo seguía muriendo como siempre pero al menos peleaba. Al terminar la última ola de enemigos, sentí una picazón en la espalda y al volverme vi su escopeta humeando en mi trasero mientras decía: "¿Quieres agrandar tu combo con plomo en la cola por un peso?". Definitivamente, mi amigo estaba de vuelta. i



UN CRIMEN SIN RESOLVER



MICOS DETECTIVES: Para celebrar el lanzamiento de L.A. Noire, les encargamos un caso especial. Esta mujer ha sido asesinada de una forma atroz, aparentemente con un bisturí. No lleva identificación encima, apenas una hoja de papel con un crucigrama en blanco, salvo por dos caracteres: **X8**. Aunque estamos en 1947, se acepta valerse de [i] online y Google cuando haga falta. ¡A jugar!

CÓMO PRESENTAR EL REPORTE

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

1. Subject del mail: "Un crimen sin resolver"
2. Respuesta correcta al puzzle: El nombre del asesino, el móvil del asesinato y el nombre de la víctima.
3. Tu nombre y apellido verdaderos.
4. Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS Y ASCENSOS

1. **Mortal Kombat (PS3)**, por gentileza de **GeekMart (geekmart.com.ar)**
2. **HAWX 2 (PC)**, por gentileza de **Synergex Argentina (synergex.com.ar)**
3. **200 puntos de Carmack**

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Sólo aceptaremos tres intentos de respuesta por detective. ¡El primero que acierte elige cuál premio quiere! El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. **In Position!**

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECTOR RESPONSABLE
Carlos Pollastri

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

COLABORAN
Daniel Belvedere, Federico Brancaccio, Fernando Coun, Esteban Echeverría, Federico Esquivel, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Julieta Martino, Rodolfo Laborde, Hernán Panessi, Mariano Rizza, Ignacio Salizzi, Jorge A. Sánchez, Adrián Schiariti, Leandro Venturini, Ángeles Viacaba, Santiago Videla

FOTOGRAFÍA
Julián Lorenzon

AGRADECIMIENTOS
Electronic Arts
Electronic Things
Bárbara Cerro
Gameloft
GeekMart
Gygabyte Technology
Pilot's Team
The Sound Studio
Thermaltake Argentina
Sony Argentina
Synergex
Video Flims

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 1 Nº 2 es una publicación de **RESPAWN Ediciones** – Avda. Corrientes 4709 Piso 9 Departamento 90 – Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Ediciones Grimorio Digital (www.grioriodigital.com).

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MAYO-JUNIO DE 2011

